Le Premier Magazine des Consoles de Jeux Vidéo

Player one

Sega
Nintendo
Lynx
Neo Geo
Nec

NUMERO SPECIAL

TORTUES NINJA 5
SONIC 3

LES HITS DU MOIS

Ground Zero Texas
T2 The Arcade Geme
Tiny Toon II
Docteur Robotnick
Super Battleship
Batman Animated
Le Cobaye
Championship Pool

CES LAS VEGAS Capitale du jeu... vidéo

39 FEVRIER 94

28F

M4413 - 39 - 28,00 F

OMNIUM CONCOUR

A PARTIR DU 1ER FEVRIER 1994

Le 1er Tournoi National CAPCO

METTEZ ENFIN A PROFIT VOTRE EXPERIENCE DE STREET FIGHTER ! NE LAISSEZ PAS PASSER VOTRE CHANCE !

PARTICIPEZ AU DUEL DU SIECLE ! PAS DE TIRAGE A QUE LES MEILLEURS GAGNENT !

TOUTES

ELIMINATOIRES :
1er AU 30 AVRIL 1994.
FINALE NATIONALE :
DERNIER WEEK-END DE MAI 1994 A PARIS.

SUR TOUTES LES CONSOLES,

1ER PRIX TOU

200

POINTS DE PARTICIPATION,
SALLES DE JEUX OFFICIELLES DU TOURNOI

94 531	THIAIS	LE BOWLING, CENTRE COMMERCIAL REGIONAL DE BELLE EPINE 740
93 110	ROSNY SOUS BOIS	STRIKE CENTRE COMMERCIAL ROSNY 2
92 000	CLAMART	CENTRE COMMERCIAL DE LA PLAINE 4 RUE DE PICARDIE
87 000	LIMOGE	LIMOUSIN MATIC 81 BOULEVARD GAMBETTA
83 000	TOULON	FUN HOUSE 68 BOULEVARD DE STRASBOURG
83 000	TOULON	CENTRAL PARC 2 RUE PASTEREAU
81 000	ALBI	LE TILT, 6 PLACE FERNAND PELOUTIER
80 000	AMIENS	LA BOITE A JEUX , 19 RUE DES AUGUSTINS
75 018	PARIS	OMNIUM, 76 BOULEVARD DE CLICHY
75 010	PARIS	INTERMEALS, 8 BOULEVARD BONNE NOUVELLE
72 000	LE MANS	ESPACE LOISIR 9 BOULEVARD RENE LEVASSEUR
69 000	LYON	STRIKE CENTRE COMMERCIAL LYON PART-DIEU
64 200	BIARRITZ	ATLANTIC CITY, 22 AVENUE DE LA REINE VICTORIA
60 000	CREIL	VIDEO LOISIRS GARE SNCF
59 140	DUNKERKE	BUSSOZ 16 RUE CURSALE
57 000	METZ	LE MAKAO, RUE DU COTLOSQUET
54 000	NANCY	STRIKE CENTRE COMMERCIAL DE SAINT SEBASTIEN
45 000	ORLEANS	BUSSOZ 20 RUE SAINTE CATHERINE
42 000	SAINT ETIENNE	MEGADRIVERS, 12 RUE GERANTET 42 000 ST ETIENNE
38 000	GRENOBLE	AUTOMATIC AMUSEMENTS 16 BOULEVARD GAMBETTA
35 000	RENNES	TOP GAMES, RUE D'ISLY CENTRE COMMERCIAL DES 3 SOLEILS
34 000	MONTPELLIER	JEUX ACADEMY IV 5 RUE BOUSSAIROLLE
33 000	BORDEAUX	LE PALAIS DES ATTRACTIONS, 33 COURS GEORGE CLEMENCEAU
31 000	TOULOUSE	LE STAR 49 RUE BAYARD
31 000	TOULOUSE	LA CIBLE RUE DES 3 JOURNEES
31 000	TOULOUSE	LE TILT RUE DE REMUSAT
30 000	NIMES	GAME HOUSE 10 RUE TEDENAT
25 000	BESANCON	KUNICK JEUX (RAINBOW) SALLE DE JEUX , 65 GRANDE RUE
21 000	DIJON	TILT, 5 AVENUE FOCH
17 100	SAINTES	LE MOULIN 61 AVENUE GAMBETTA
13 006	MARSEILLE	LE SNAC LE DEPANNEUR 16 RUE SAINT SUFFREEN
03 000	AVERMES	BOWLING DE MOULINS, CHEMIN DES MAISONS NEUVES 2B2

Street Fighter 2 © Capcom. Capcom est une marque déposée par Capcom Co. Ltd, Sega est une marque déposée par Sega Enterprise Ltd., NRJ est une marque déposée par NRJ, Nintendo est une marque déposée par Nintendo Co Ltd., US Gold est une marque déposée par US Gold Ltd, Bandai est une marque déposée par Bandai Co. Ltd. Premier Loisir France est une marque déposée par Premier Loisir France SA.

COMMENT PARTICIPER (Tournoi ouvert à tous)

Inscriptions : jusqu'au 31 mars 1994 6 minuit, le cachet de la poste faisant foi. Eliminatoires : du 1er au 30 avril 1994. Finale nationale : dernier week-end de mai.
Pour s'inscrire : renvoyer le bulletin ci-contre dûment complété accompagné de votre règlement de 250 FF. Vous recevrez alors le tee-shirt officiel du tournoi ainsi que votre carte personnalisée de participant, indispensable pour prendre part aux éliminatoires et à la finale nationale.
- Salle de jeux : le meilleur score de chaque jour sur Super Street Fighter II sera retenu pour participer à la finale de la salle réunissant les 29 finalistes locaux. Les scores seront validés par le responsable de la salle uniquement sur présentation de la carte du Tournoi.
La finale locale se déroulera en mode duel, en deux parties gagnantes. Le vainqueur de la salle sera sélectionné pour la finale nationale à Paris.
- Consoles et micro : les candidats devront envoyer une photo d'écran sur papier couleur de leur meilleur score, en cours de jeu et non sur tableau des scores, accompagnée de son nom et de son numéro de participant figurant sur sa carte. Les 32 meilleurs scores de chaque catégorie seront sélectionnés pour la finale nationale à Paris.
Tous candidats ayant réalisés un haut score en trichant seront éliminés.
Les finalistes de provinces recevront un titre de transport allé-retour pour 2 personnes à cette occasion.
La grande finale nationale se déroulera en mode duel uniquement, en 2 parties gagnantes.
Les vainqueurs de chaque catégorie disputeront une série de duels dans toutes les catégories. Des points seront attribués en fonction de la place obtenue (1re place : 7 points... 7me place : 1 point). Le joueur ayant marqué le plus de points sera désigné champion de France Street Fighter II toutes catégories.
Le règlement complet du Tournoi est déposé chez Agnus et Pollet, huissiers de justice, à Paris et disponible sur demande à : OMNIUM CONCOURS, 124 avenue du général Leclerc 95230 SOISY SOUS MONTMORENCY

présente

Officiel M

STREET FIGHTER II

SORT !

CATEGORIES

PC, ST ET AMIGA

EN ARCADE UNIQUEMENT
DANS LES SALLES DE JEUX
OFFICIELLES DU TOURNOI

S CATEGORIES

000 F

UNE CARTOUCHE DE JEUX
A CHAQUE 500ème INSCRITS,
DES LOTS FABULEUX JUSQU'AU
1000ème GAGNANT

+ 1 VOYAGE POUR 2 PERSONNES
POUR 2 SEMAINES DANS UN PAYS
UPER STREET FIGHTER II DE VOTRE CHOIX !

2ème PRIX : UNE BORNE D'ARCADE SUPER STREET FIGHTER II
+ 100 000 F

3ème PRIX : UN FLIPPER STREET FIGHTER II
+ 50 000 F

ème PRIX : UNE CARTE JAMMA SUPER STREET FIGHTER II
+ 25 000 F

5ème PRIX : UN SCOOTER 49 CM³
+ 12 500 F

6ème PRIX : UN PC 486 DX2 66
+ 6 000 F

VAINQUEUR DE CHAQUE CATEGORIE :
UNE 3 DO + TOUS LES JEUX 3DO + 20 000 F

BON DE PARTICIPATION A DECOUPER OU A PHOTOCOPIER ET A RENVOYER A (DATE LIMITE D'INSCRIPTION : 31 mars 1994 à minuit), le cachet de la poste faisant foi. :
OMNIUM CONCOURS, 124 AVENUE DU GENERAL LECLERC, 95230 SOISY SOUS MONTMORENCY - Tél. : (16 - 1) 39 32 05 00

OM ..... AGE .....
OFESSION .....
ENOM ..... JE PARTICIPE DANS LES CATEGORIES SUIVANTES :
RESSE ..... (Précisez ARCADE, PC, ST, AMIGA ou le nom de ta console).
DE POSTAL ....
LE ....

joint le règlement de mon inscription d'un montant de 250 FF à l'ordre de : OMNIUM CONCOURS
èque ❑ mandat ccp ❑ autre (préciser) ❑ .....

JE RECEVRAI
MON TEE-SHIRT OFFICIEL
DU TOURNOI AINSI
QUE MA CARTE
PERSONNALISÉE
DE PARTICIPANT

Player One

PLAYER ONE est une publication
de MEDIA SYSTEME ÉDITION
19, rue Louis-Pasteur - 92513 BOULOGNE cedex
Tél. 41 10 20 30

Directeur de la publication : Alain KAHN.

RÉDACTION
Rédacteur en chef : Pierre VALLS.
Rédacteur en chef adjoint : Olivier SCAMPS.
Secrétaire de rédaction : Nathalie ROY-REUILLER, Hélène LÊ.
Rédacteurs : Sylvain ALLAIN, Véronique BOISSARIE, Stéphane BURET, Christophe DELPIERRE, Mahaka GARRAUD, Patrick GIORDANO, Guillaume LASSALLE, Éric PAYON, Stéphane PILET, Christophe POTTIER, Olivier RICHARD, François TARRAIN, Julien VAN DE STEENE, Jean-François VIÉ.
Conseiller auprès de la rédaction : Cyril DREVET

Directeur Artistique : Christian DAO

PUBLICITÉ
Tél. 41 10 20 40.
Responsable de la publicité : Perrine MICHAELIS.
Responsable marketing et télématique : Barbara RING-RÉMY
Responsable TV : Nadha BOUBEKRI.
Assistante de publicité : Delphine BRONN.

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX-BERTÉ.
Assistante de fabrication : Valerie RICHARD.
Maquettiste : Stéphane NOËL.
Infographistes : Laurent VIEL, Laurent FAIDIDE.
Montage et photogravure : P.-M - .samat.
Impression : SNIL.

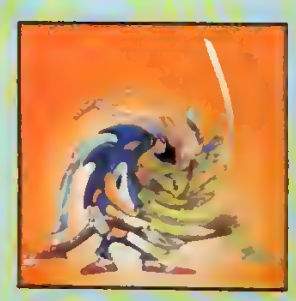
Service abonnement
B.I.L - BP 4, 60700 SACY-LE-GRAND
Tél. : (16) 44 69 26 26.

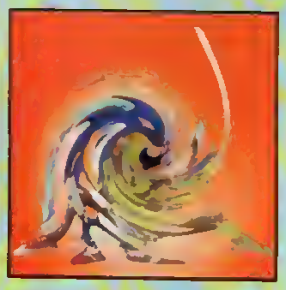
Responsable des éditions étrangères : Carlo VAN EMDE BOAS.

MÉDIA SYSTEME ÉDITION, SA au capital de 4 millions de f
RCS Nanterre B 341 547 024
Président-directeur général : Alain KAHN.
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD
Comptabilité : Françoise LE METAYER.
Administration : Jacqueline SEVASTELLIS
Secrétariat : Christine NABAIS.

Commission paritaire n°72 809 Distribution NMPP
Dépôt légal janvier 1994
Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.
Photos tous droits réservés
Michel BLOSSIER.

A QUI ECRIRE !
Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
Sam Player, PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE cedex.
Pour la rubrique Trucs en Vrac, (pages 36 à 53), toutes vos lettres sont les bienvenues. Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extra. Attention ! les meilleurs seront publiés.
Écrivez à Astuceman,
PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE cedex.
Pour les Plans et Astuces (pages 160 à 167) adressez votre courrier à Pierre ou à Sam. Si vous voulez faire passer une petite annonce gratuitement, envoyez-la à :
Petites Annonces PLAYER ONE,
19, rue Louis-Pasteur 92513 BOULOGNE cedex.





édito

Ça s'affine, et je ne suis pas bègue.
Je vous parle de la maquette des tests.
On a remis les notes d'animation et de Player Fun,
pas seulement pour vous faire plaisir, mais parce
qu'on trouve aussi que c'est mieux. On a encore modifié
deux ou trois petites choses pour rendre le tout un peu
plus clair dès le premier coup d'œil. Tout ça pour
la forme, pour que votre mag préféré soit encore plus
agréable à lire. Quant au fond, on y travaille aussi.
Matez nos dossiers sur Sonic 3 et les Tortues 5,
allez donc voir, dans la rubrique Reportage, nos articles
sur Cityhunter et les mangas japonais et convenez
que ce type d'infos, vous ne les trouvez que dans Player.
Côté nouveautés, c'est pas mal non plus,
avec notre compte rendu sur le salon de Las Vegas
où nos reporters ont sélectionné pour vous
les futurs hits, ces jeux qui vont arriver
dans les prochains mois sur vos consoles préférées.
Enfin vous trouverez, dans ce numéro toutes
vos rubriques habituelles, avec une mention spéciale
pour le premier volet de la solution complète
de Flashback et, bien sûr, les tests impitoyables
de Player réalisés par toute l'équipe. Ah ! au fait,
dans un an, mois pour mois, Player One fêtera
son 50e numéro, un anniversaire anticipé
en quelque sorte...

Sam Player

39 FEVRIER

sommaire

6 COURRIER — Sam Player répond à toutes vos questions

8 stop info — Toute l'actualité sur l'univers des jeux vidéo

42 OVER THE WORLD — Les meilleurs jeux venus de l'étranger

70 trucs en vrac — Des astuces et des codes pour finir vos jeux préférés

DOSSIER CES
26 LAS VEGAS — Capitale du jeu... vidéo

74 POSTER — Sonic 3

47 Tortues Ninja 5 — Konami + Tortues = le jeu de baston du moment

59 Sonic 3 — Mais où s'arrêtera le hérisson le plus rapide de l'Ouest ?

81 TESTS — Tous les jeux du mois testés sans pitié

85 Concours ZOMBIES

112 ViteVu — L'actualité des jeux vidéo passée en revue

124 Plans & astuces — Flashback 1re partie

142 PETITES ANNONCES — Les bonnes affaires de Player One

132 Reportage — Street Fighter II revu et corrigé par Jackie Chan... et la sélection ciné, bédé et télé de Player One

146 TOP 18

Courrier

J'enrage, vous trouvez pas que le look de ma rubrique fait un peu ringard ? Il serait temps d'y remédier, aussi, je vous propose de m'écrire pour me donner des indications sur le nouveau look qu'elle devrait avoir. Comme ça, non seulement vous faites le travail à notre place, mais en plus vous ne pourrez pas râler puisque les idées viendront de vous, pas mal non, dans le genre démago. Ah ! au fait, pour changer un peu de style, je me suis permis de supprimer les compliments qui se trouvaient au début de toutes les lettres que je publie ce mois-ci, c'est plutôt sympa de recevoir des félicitations, mais j'ai l'impression que vous les écrivez juste par habitude et il n'y a rien de pire que les habitudes...

Sam

Salut Sam,
Voilà mon problème. Je possède une NES. Parfois, quand je l'allume, l'écran de la télé clignote en même temps que le voyant rouge de la console. Ensuite, je l'éteins, je vérifie tous les branchements, puis je la rallume, et là, parfois ça fonctionne et parfois ça rate. J'habite à Djibouti et mon père pense que la console est en surchauffe car elle n'a pas de ventilation. Je vais avoir une Super Nintendo, que faut-il que je fasse pour que cela ne se produise plus ?

Juju

Salut Juju,
Je ne vois que deux réponses à ton problème. Soit tu utilises des jeux qui ne sont pas compatibles avec ta NES (des jeux américains sur une console française par exemple), soit c'est dû à ton alimentation (baisse de tension du réseau ou autre). Mais de toute façon, je ne crois pas que cela vienne d'une surchauffe de la console, elles sont increvables les NES. Pour te donner un exemple, nous en avons branché une pendant plus de quinze jours sans aucun souci. Il reste peut-être une dernière explication : c'est que les connecteurs de ta cartouche sont un peu encrassés. Dans ce cas, il faut que tu achètes un kit de nettoyage pour NES. Voilà Juju, j'espère que ces quelques conseils te permettront de résoudre ton problème. Ciao.

Sam

Salut Sam,
1°) Je viens de m'acheter une MD et je ne connais pas ses capacités (ne rigolez pas !), pourrais-tu me les donner ?
2°) Est-il vrai que Sega s'est fait « virer » du Japon, d'Amérique et bientôt d'Europe par Nintendo ?
3°) Pourquoi avez-vous mis dans la même rubrique les astuces Pro Action Replay et celles du Game Genie ?
4°) Pour toi, en général, les simulations de sport tournent mieux sur Megadrive ou sur Super Nintendo ?
5°) Où sont passés les jeux sur NES et Master System ? La génération des 8 bits est-elle définitivement finie pour laisser la place aux 16 bits ?
6°) Le Mega CD de Sega a combien de bits ?

Pierre fan d'AC/DC

Cher Pierre,
1°) Je te rassure tout de suite, personne ne va se foutre de toi parce que tu ne connais pas les capacités techniques de la MD, je suis sûr que de nombreux possesseurs de cette console sont dans le même cas que le tien. Mais tu sais, les capacités techniques d'une console ne veulent pas dire grand-chose, ce qui compte le plus, c'est la qualité des jeux qui sont disponibles pour la console en question. Ça, c'est vraiment important, et, de ce côté-là, on peut dire que la MD est bien fournie. Cela dit, voici la réponse à ta question :
Processeurs : 1 Motorola 68 000 cadencé à 7.6 MHz (16 bits) + Zylog Z80 cadencé à 3.5 MHz (8 bits) pour le son et compatibilité avec la MS.
Résolution : 320 x 244.

Couleurs : palette de 512 couleurs. Trois modes sont possibles : 512 (jamais utilisé), 64 couleurs (pour les images fixes, pratiquement jamais utilisé), 32 couleurs (c'est le mode le plus utilisé mais pour des raisons de place mémoire les programmeurs ne mettent que 16 couleurs par écran de jeu), souvent.
Son : 10 voies stéréo.
2°) N'importe quoi ! je ne sais pas qui t'a raconté ça, mais tu t'es fait avoir. La MD marche très bien en Amérique et en Europe, par contre au Japon, c'est vrai qu'elle n'a pas de succès.
3°) Parce que nous avons voulu réunir dans une même rubrique toutes les astuces, que ce soit des combinaisons sur le paddle ou des codes pour l'Action Replay ou le Game Genie. Nous trouvons que c'est plus logique.
4°) Il existe de bonnes simulations sur ces deux machines, mais c'est vrai que la MD dispose d'un plus grand nombre de cartouches de ce genre...
5°) La génération des 8 bits n'est pas morte, elle a été rattrapée par les 16 bits, c'est pour ça qu'il sort de moins en moins de jeux sur la NES et la MS. Malheureusement, cette tendance va s'accentuer, surtout avec l'arrivée prochaine des 32 et 64 bits.
6°) Le Mega CD est aussi un 16 bits, comme la MD.
Ciao Pierre « Highway to Hell».

Sam

Cher Sam Player,
Je passe les compliments et j'attaque par les questions :
1°) Mettras-tu, dans ton magazine, une rubrique sur les daubes ?
2°) Supprimer la note d'animation n'est pas une bonne idée...
3°) Testez-vous seulement les meilleurs jeux sur Neo Geo ?
4°) Qu'est-ce que la GX 4000 ?

L'inconnu

Salut l'inconnu,
1°) Nous avons prévu de mettre une rubrique sur les daubes dès le prochain numéro, mais nous sommes encore en train de réfléchir sur sa présentation. Je ne te dis rien de plus pour que tu aies la surprise de la découvrir le mois prochain.
2°) D'accord avec toi, je crois qu'on s'était vraiment gouré en supprimant les notes d'animation et de player fun, mais bon, il n'y a que ceux qui ne font rien qui ne se trompent pas ! On a donc décidé de les remettre dans le pavé de notes des tests, je suis sûr que vous serez nombreux à apprécier le retour de ces deux notes...
3°) Non, on teste avec impartialité tous les jeux Neo Geo.
4°) La GX 4000 est (ou plutôt était, puisqu'elle n'est plus fabriquée) une console 8 bits fabriquée par la société Amstrad. Elle est sortie en même temps que la MD sur le marché français. C'était la seule console européenne. Elle n'a jamais marché, il faut dire qu'elle n'était pas terrible et qu'elle n'a jamais eu de bons jeux.
Ciao l'inconnu.

Sam

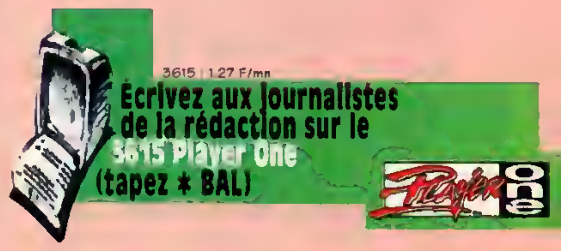
Salut Sam,
Voilà mes questions :
1°) Est-il prévu pour le salon du CES de Las Vegas un Street Fighter II amélioré ou même un numéro III ?
2°) Quelles seront les capacités de la Saturn de Sega ? Et marchera-t-elle avec des CD ou des cartouches ?
3°) À quand le test complet de Sonic 3 ? Déjà, qu'en penses-tu ? Y a-t-il Tails dedans ?
4°) Dans le Player One *spécial Sega (*Sega Player *quoi), vous parlez d'un certain SegaSonic The Hedgehog. Sur quelle machine tournera-t-il ? Et quand sortira-t-il ?*

Sonic-Player

Salut Sonic-Player,
1°) Non, comme tu pourras le lire dans notre dossier, il n'y avait pas de nouvelle version de SF II au salon de Las Vegas. Par contre, pour celui de Chicago qui aura lieu en juin, on pourrait bien voir arriver les versions MD et SN de Super Street Fighter. Eh oui, je sais, c'est long six mois...
2°) Les capacités techniques de la Saturn ne sont pas encore complètement définies. Mais on sait déjà qu'elle disposera de deux processeurs Risc 32 bits d'une puissance étonnante (ce sera donc, en principe, une 32 bits), ces processeurs seront assistés par une batterie de six ou sept autres coprocesseurs qui auront chacun des fonctions spéciales (son, rotation, zoom, effets spéciaux, etc.). Pour l'instant, il semblerait que Sega veuille sortir la Saturn avec un lecteur CD-Rom et un lecteur de cartouches, mais, là encore, la décision finale n'a pas encore été prise. Pour en savoir plus, tu peux lire, dans ce numéro, le dossier sur Las Vegas et les Stop Info où nous parlons justement de la future bombe de Sega.
3°) Tu trouveras le test de Sonic 3 dans ce numéro. Nous avons concocté tout un dossier spécial de onze pages rien que sur les nouvelles aventures du hérisson bleu et de son pote Tails, qui l'aide encore une fois à combattre l'infâme Robotnik.
4°) SegaSonic est la version arcade de Sonic. Cet épisode n'existe pas sur cartouche, mais je suis prêt à parier ma paire de Nike contre une boîte de choucroute que ce sera un des premiers jeux qui sortira sur Saturn. Tu tiens le pari ?
Ciao Sega Sonic.

Sam

P.S. : Pour Manu et Sam II, OK pour le parrainage, mais d'abord, envoyez-le-moi ce fameux zine. Salut à Christopher de la CTM, merci pour ta (trop) longue lettre, tes critiques sont intéressantes, mais j'avoue ne pas avoir tout compris, tu n'aurais pas, toi aussi, un problème de clarté ? Bravo à toi, Nav, et à ton équipe, pour votre CM très bien foutu. Et enfin merci à Guish pour tes excellentes remarques.



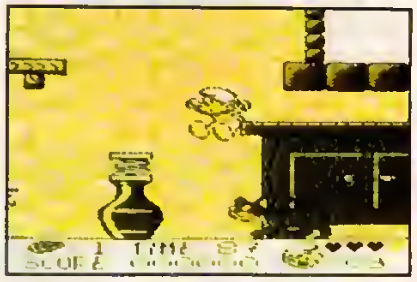
BODY COUNT

À *Player One*, on est rarement convaincus par les tirs sur cible à la Operation Wolf. Faut croire qu'il y a quand même une demande puisqu'il ne se passe pas un mois sans qu'un éditeur nous en balance un dans les gencives. Body Count, le petit dernier du genre, tourne sur Megadrive. Dans une ambiance futuriste à la Alien, ce jeu vous propose de blaster des hordes de robots et d'aliens belliqueux. Vous pourrez utiliser le paddle, le Menacer ou la souris et jouer seul ou à deux. Body Count n'a pas déchaîné l'enthousiasme d'Iggy et Xabert, qui ne sont pourtant pas des monstres d'intellectualisme. Espérons que le test complet nous réservera une bonne surprise.

« MOI J'AIME PAS LES JEUX VIDÉO QUI PARLENT DES SCHTROUMPFS »*

Espérés initialement pour la fin de l'année 1993, les Schtroumpfs se décident enfin à pointer le bout de leur nez. Les héros de Peyo se risqueront en effet sur Game Boy dans le courant du mois de mars. Le gros débarquement, sur NES et Super Nintendo, ne se fera toutefois pas avant juin. Dans les trois versions, vous dirigez le Schtroumpf costaud parti délivrer ses potes (et la Schtroumpfette !) enlevés par Gargamel. L'univers des petits lutins bleus au ventre rebondi (mais non David pas toi !) semble bien respecté : figurent entre autres au programme, les champs de Salsepareille, les Schtroumpfs noirs, le Cracoucass ou Azraël. Pour vous défendre, vous pouvez lancer les paquets explosifs du schtroumpf farceur. Salles secrètes et passwords répondent à l'appel. Complètement remanié par rapport aux versions 8 bits, le jeu sur Super Nintendo comprend 20 niveaux et 50 ennemis différents. Il propose également des séquences en 3D. L'action s'étoffe en vous permettant de prendre le contrôle des Schtroumpfs délivrés : chacun possédant des capacités propres, vous choisirez donc tel ou tel personnage en fonction de la situation. Fans de Sega, ne vous faites pas de mauvais Schtroumpf. Des adaptations sur Megadrive, Game Gear et Master suivront en septembre.

*** Schtroumpf grognon**



CASTLEVANIA
GOTHIQUE FLAMBOYANT SUR MEGADRIVE

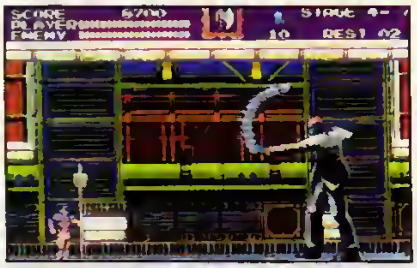
Ce passage qui vous amène au sommet de la tour de Pise vous donnera le vertige tant il est beau.

La finesse des décors du stage de Versailles est fabuleuse ! On se croirait vraiment dans la Galerie des Glaces

Longtemps réservé aux possesseurs de consoles Nintendo, Castlevania fait son entrée en grande pompe dans la galaxie Sega sous le noble nom de Castlevania : the New Generation. Tout un programme.

Un vieux proverbe chinois du XVe siècle dit, à peu de chose près : « Si tu marches dans les pas de celui qui marche avant toi, tu n'es pas près de le rattraper. » Cette phrase peut bien sûr vous paraître étrange mais, rassurez-vous, elle se justifie parfaitement. Explication.

En Allemagne, vous etes plonge dans un engrenage sans fin ou la dexterite est de mise.


Le boss du stage 4 est une espece de grand clown aux intentions fort malfaisantes.

À la différence de Castlevania IV sur Super NES, cette version Megadrive n'en met pas plein la tête dès les premières secondes. De ce fait, elle peut sembler au premier abord de facture moyenne. Grossière erreur ! Car le jeu de Konami s'avère, à la longue, fidèle à la réputation béton de cette saga.

Cela tient à deux choses : d'une part, les décors, au fil des niveaux, deviennent magnifiques et, d'autre part, on retrouve parfaitement l'ambiance qui fit le succès du célèbre cycle.

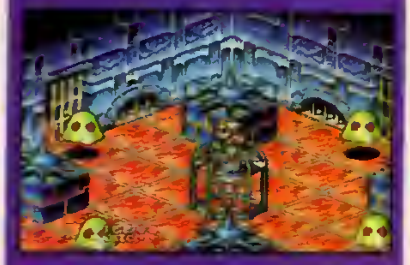
Comme dans les autres versions 16 bits, l'aspect aventure des versions NES a disparu au profit d'un jeu d'action pur et dur.

Mais patientez jusqu'au test complet prévu pour le mois prochain.

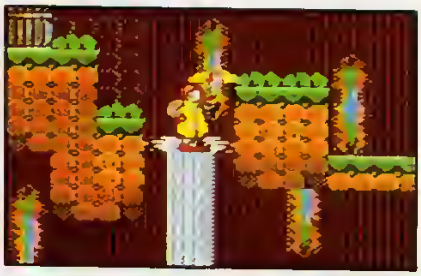
Le boss du stage 3 vous harcèle en haut de la tour de Pise. D'agreables rotations vous aideront à supporter au mieux la situation.

ÉQUINOXE DE PRINTEMPS

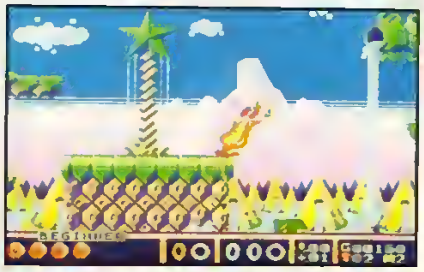
Après maints et maints reports, il semble qu'Equinoxe se décide enfin à sortir en France. « Pas trop tôt ! » diront tous ceux qui se souviennent que les premières démonstrations de ce jeu Sony ont eu lieu il y a plus d'un an. Enfin, l'attente aura été payante puisque le résultat n'est pas dégueu du tout. Ce jeu d'arcade/aventure reprend une vue en 3D isométrique identique à celle de l'excêêêllent Solstice sur NES et propose quelques jolis effets de rotation pour les scènes se déroulant à l'extérieur. Malgré de petits défauts dans le rendu de la perspective, on peut escompter un grand hit : notre confrère Yoda, de *Nintendo Player*, n'en décolle plus depuis des jours. Test complet du retardataire dans le prochain numéro.

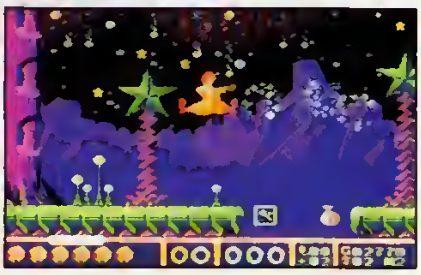


LE BIG MAC
FRAPPE TOUJOURS DEUX FOIS



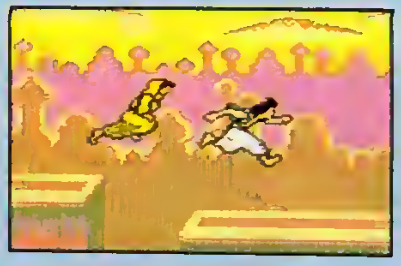
Entre les opérations promo au Burger King et les jeux sponsorisés par Mac Do, Sega n'en finit pas d'afficher son goût pour le hamburger dégoulinant de ketchup. Après Global Gladiator, voici donc Mac Donald's Game, le second jeu à la gloire de la plus grande chaîne de fast food du monde. Comme on n'est jamais aussi bien servi que par soi-même, c'est le clown mascotte de la multinationale qui tient la vedette dans ce jeu de plate-forme classique. À première vue, ça a tout l'air d'être du travail de pro. Pas très original, d'accord mais bien foutu. Seule originalité (relative) de l'affaire : Ronnie déploie un parapluie qui lui sert à contrôler ses sauts. Sur Megadrive, le maniement de notre héros au sourire si niais vous demandera un peu d'entraînement : le clown marque une pause lorsque vous lui demandez de se retourner tout de suite après un saut, ce qui vous sera parfois fatal. Une version Game Gear, nommée **Ronald in the Magical World**, est également prévue. Très belle, elle s'offre même le luxe d'être plus jouable que sa grande sœur 16 bits. Comme quoi, quand les programmeurs se décarcassent un peu, la portable couleurs est capable de grandes choses. Sortie de ces jeux fin mars. Et avec les cartouches, vous prenez une petite ou une grande frite ?

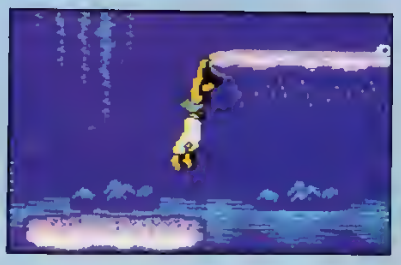




GG GAME GEAR — ALADDIN — SEGA — AVRIL

Aladdin serait-il un nom auréolé de magie ? Toujours est-il que les jeux adaptés du fabuleux film de Disney brillent par leur qualité.
Témoin, la superbe version Game Gear des aventures du « Prince Ali ». Il s'agit bien entendu d'un jeu de plate-forme reprenant les principales scènes du film.
Tout comme son homologue sur 16 bits, ce jeu propose des graphismes superbes, une animation déliée, et restitue à merveille l'atmosphère du DA. On peut d'ores et déjà pronostiquer un énorme succès à ce nouveau venu. Reste à découvrir la durée de vie mais ce sera l'objet d'une prochaine exploration.

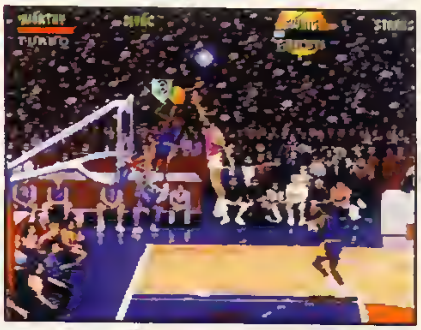




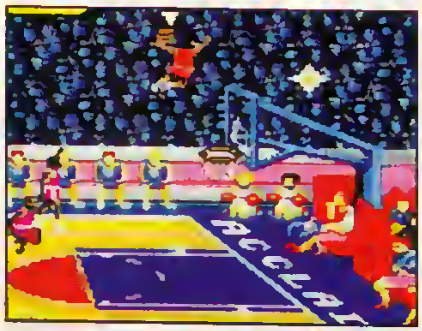
NBA JAM
EXTRÊME PLAISIR

Un bond d'une ampleur d'environ six metres, on n'a pas souvent vu ça, meme aux J.O. !

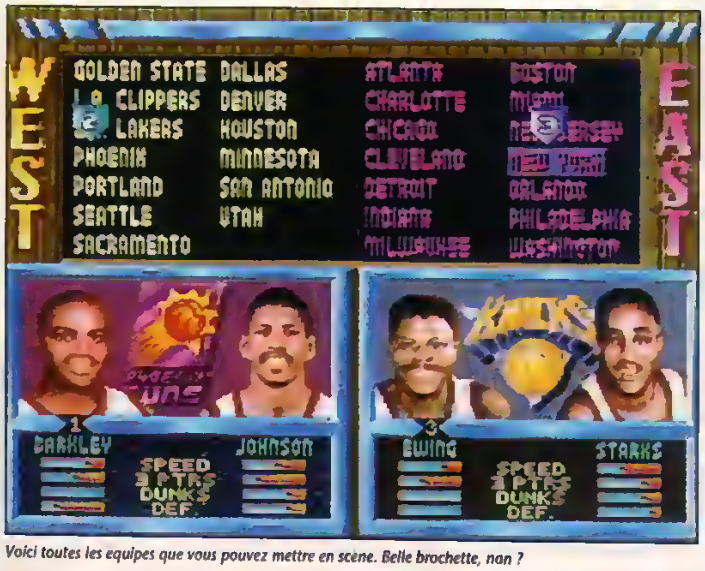
Sur Super Nintendo, Megadrive ou Game Gear, **NBA Jam** vous propose de vivre des matchs d'une rare intensité en compagnie de géants de 2,10 m chaussant du 58... des basketteurs comme les autres, quoi.
Si je vous dis panier, grand noir et USA, à quoi pensez-vous ? Au basket bien sûr ! Eh bien, amateurs de ce sport fabuleux autant que bondissant, réjouissez-vous car Acclaim s'est fendu d'une adaptation haute en couleur de la borne d'arcade : NBA Jam.
Ce jeu diffère de ses congénères par deux particularités de taille : on peut jouer à quatre (sauf sur Game Gear bien sûr), et tous les graphismes sont réalisés à partir d'images digitalisées. Avec des équipes ne comptant que deux joueurs, c'est le fun qui est ici privilégié, au détriment du réalisme. Tous les coups sont permis et une option « turbo » permet de booster les capacités des joueurs afin de leur faire exécuter des paniers incroyables. En revanche, les noms des joueurs des équipes de la NBA ont été gardés secrets. C'est vrai que ça a l'air méchamment cool et que la rédac est déjà méchamment accro. Tellement d'ailleurs qu'on s'est déjà mis au travail pour vous pondre un méga dossier dans le prochain *Player*.



Pour contrer ce panier, tous les joueurs se ruent comme un seul homme sur le porteur de balle.



La version Game Gear de NBA Jam n'est pas très belle mais reste quand meme plutôt sympa à jouer.



Voici toutes les equipes que vous pouvez mettre en scène. Belle brochette, non ?

QUELLE HONTE !

Elwood, tout émoustillé à l'idée de retrouver la belle et cruelle Morticia, a attribué par mégarde Addams Family sur Megadrive à Virgin. Impardonnable erreur Elwood ! C'est Acclaim qui a signé ce très beau jeu de plate-forme. Que ça ne se reproduise pas ou je lâche l'oncle Fetide !

NOUVEAU EXCLUSIF

Gagnez

UNE CONSOLE PAR JOUR

sur le

36.68.1166

Tous les jours,et chaque jour durant un mois, joue et gagne une console de jeu vidéo parmi des :
MEGADRIVE de SEGA ● SUPER NINTENDO
GAME BOY de NINTENDO ● GAME GEAR de SEGA
et certains jours, une JAGUAR d'ATARI

CODE BONUS 141

Et plein de consoles Méga CD2, Néo-Géo et Amiga sur le : 36.68.1039

+ des jeux vidéo : 36 15 7 SUR 7

MERCOM / 101 une ninja

Paris : 105.9 FM

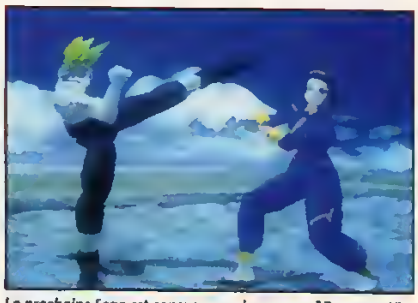
PLAYER ONE À LA RADIO

Avis à tous les allumés de jeux vidéo ! Tous les mercredis de 19 h à 20 h sur M40, Sam répond à vos questions en direct !

La fréquence de votre ville : 3615 M40.

SATURN ÇA SE PRÉCISE

Saturn Saga : suite mais certainement pas fin. Selon nos dernières infos en provenance du Levant, Sega aurait enfin finalisé la machine.



La prochaine Sega est conçue pour des jeux en 3D comme Virtua Fighter. Une adaptation est d'ailleurs prévue.

La question en suspens tenait essentiellement au nombre et au type de processeurs. 32 bits ? 64 bits ? Comme Sony, Sega a préféré se reposer sur une batterie de 32 bits plutôt que sur un seul 64 bits. Le calcul est essentiellement économique (les 64 bits sont encore très chers) mais se base aussi sur des arguments techniques : une machine utilisant plusieurs processeurs 32 bits peut s'avérer plus puissante qu'une console dotée d'un seul 64 bits. La Saturn sera donc bâtie autour de deux processeurs Hitachi 32 bits Risc d'une puissance de calcul de 50 mips chacun (énorme !). Ces puces seront secondées par plusieurs coprocesseurs graphiques et sonores, parmi lesquels un DSP dédié au traitement des signaux numériques (vidéo, son...). Petit gag : on trouve même un 68 000 dans la bêbête. Ce bon vieux 16 bits jouerait le rôle de coprocesseur sonore. En tout, la bécane abriterait donc la bagatelle de sept processeurs différents. Pour le reste, les caractéristiques ne changent pas par rapport à ce que nous vous avions communiqué précédemment. La machine confirme ses possibilités impressionnantes en matière d'animation en 3D. Elle gère en hard une énorme batterie d'effets spéciaux, parmi lesquels le très précieux mapping, qui permet d'appliquer une texture (brique, peau, bois...) sur un objet en 3D afin de le rendre plus réaliste. La présence d'un port cartouche, en plus du CD-Rom, est toujours à l'étude. Sega s'interroge sur l'adoption de la norme internationale M-PEG. Cela permettrait d'afficher de la vidéo avec une qualité supérieure au VHS et de lire les films stockés sur Compact Disc selon le tout nouveau format de CD Video. La machine de Sega devrait être présentée officiellement en juin et sortirait à l'automne au Japon. Son prix serait inférieur à 50 000 yen (2 500 F) et les jeux tourneraient entre 5 000 et 10 000 yen (250-500 F).

FICHE TECHNIQUE

Processeurs : 2 Hitachi 32 bits Risc +1 DSP 24 bits + coprocesseurs
Couleurs : 16,7 millions de couleurs affichables simultanément
Effets hard : shading, mapping, zoom avant/arrière, rotations, déformations
Mémoire : principale : 16 mégas - Vidéo : 12 mégas - Buffer CD-Rom : 4 mégas
IPL Rom : 4 mégabits
Son : PCM 32 canaux, FM 8 canaux

CONCOURS F-1 POLE POSITION

Chaque mois, Ludi Media vous propose un concours sur F1-Pole Position.
Ce mois-ci, vous devrez réaliser le meilleur temps possible sur le circuit d'Estoril au Portugal en courant avec Schumacher sur Ford Benetton.
Prenez une photo de votre performance et renvoyez-la avec, au dos, vos nom, adresse et téléphone, à l'adresse suivante :
Challenge F1- Pole Position - 28, rue Armand Carrel - 93100 Montreuil
Les cinq meilleurs temps pourront gagner un jeu Ludi Games de leur choix.

Faites Nous Confiance !

Eric Cantona, David Ginola, Basile Boli, Laurent Blanc, et Luis Fernandez

ont lancé une opération humanitaire pour lutter contre la maladie et la misère dans un monde très difficile pour les petits et les exclus. Dans le cadre du projet « *Faites Nous Confiance* » les cinq joueurs reverseront l'intégralité des royalties concernant la vente des Tee-Shirts et Sweat-Shirts à différentes associations à vocation caritative et humanitaire.

DE 7 A 97 ANS

TEE-SHIRT 129F

"Le Football n'est pas seulement un monde d'affaires. Eric Cantona, David Ginola, Laurent Blanc, Basile Boli et Luis Fernandez ont décidé d'éditer des tee-shirts personnalisés et de reverser les droits à des œuvres humanitaires. Il faut les soutenir."
TELE 7 JOURS

"Cinq footballeurs français ont lancé une opération humanitaire pour lutter contre la maladie et la misère dans un monde très difficile pour les petits et les exclus. Cette initiative tombe à pic pour redonner une image saine au foot Français."
FRANCE-SOIR

"La structure qui les distribue, EPI Productions, s'est entourée de toutes les garanties financières et juridiques. C'est pourquoi aujourd'hui, une fois n est pas coutume, on a envie de répondre à leur appel."
L'EQUIPE

SWEAT-SHIRT 179F

RECEVEZ SOUS 10 JOURS LE TEE-SHIRT OU SWEAT-SHIRT "FAITES NOUS CONFIANCE"

OFFRE SPÉCIALE N° 1

LES 5 TEE-SHIRTS + LE TEE-SHIRT "FAITES NOUS CONFIANCE"
645 F

COMMANDEZ DÈS AUJOURD'HUI POUR CONTRIBUER AU SUCCÈS DE L'OPÉRATION «FAITES NOUS CONFIANCE»

OFFRE SPÉCIALE N° 2

LES 5 SWEAT-SHIRTS + LE TEE-SHIRT "FAITES NOUS CONFIANCE"
895 F

EN CADEAU...

Le Tee-Shirt «Faites nous Confiance» en cadeau pour les commandes des Offres Spéciales N°1 ou N°2

BON DE COMMANDE A ENVOYER A MÉDIA SYSTEME ÉDITION 1 / EPI - 19, RUE LOUIS PASTEUR - 92513 BOULOGNE CEDEX

Nom : .....
Prénom : .....
N° Rue .....
.....
Code Postal .....
Ville .....

Paiement à l'ordre de E/P/I
☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ MANDAT

Pour la Taille des enfants préciser l'âge.

TEE-SHIRT	PRIX	QTE	TAILLES : M L XL	TOTAL
ÉRIC CANTONA	129 F			
DAVID GINOLA	129 F			
BASILE BOLI	129 F			
LAURENT BLANC	129 F			
LUIS FERNANDEZ	129 F			
SWEAT-SHIRT			**TAILLES : S M L XL**	
ÉRIC CANTONA	179 F			
DAVID GINOLA	179 F			
BASILE BOLI	179 F			
LAURENT BLANC	179 F			
LUIS FERNANDEZ	179 F			
☐ OFFRE N° 1	645 F			
☐ OFFRE N° 2	895 F			
			Frais de port	25 F
			TOTAL À PAYER	

SOS Player One

36 70 77 33, la hot-line de tous les Players en galère... Vous êtes coincé dans un jeu ? Le boss vous paraît insurmontable ? Impossible de progresser ? Déclenchez le plan Orsec en appelant au 36 70 77 33. Vous pourrez alors exposer votre problème, Player One vous répondra en 48 heures.

3670 : 3,76 F l'appel + 2,19 F la minute

L'OVERGAME MACHINE
OU L'ARCADE À DOMICILE

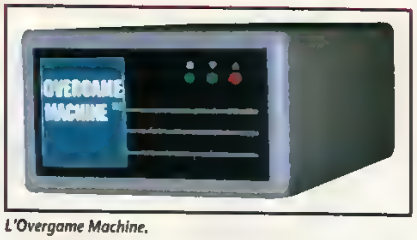
L'Overgame Machine vient chatouiller la Neo Geo sur le créneau des joujoux de luxe pour fous d'arcade.

Il y a le peuple qui, comme vous et moi, vit une paisible histoire d'amour avec sa console. Et il y a l'élite, les dingues de jeu, ceux qui sont prêts à vendre père et mère à la seule idée de posséder un jour une véritable borne d'arcade dans leur salon. C'est à eux que s'adresse l'Overgame Machine. Le concept de ce genre de bécane est simple comme bonjour. Il s'agit d'une espèce de console équipée d'un port joystick et d'une prise Péritel. Seulement au lieu d'insérer des cartouches, vous connectez des plaques d'arcade au format Jamma (un standard reconnu par la quasi-totalité des jeux de café).

Les dernieres news restent tres chères. L'acquisition de Super Street Fighter II vous délestera par exemple d'environ 6 000 F.

L'idée n'est pas nouvelle et elle rencontre même un certain succès au Japon. En France, par contre, les rares essais ont viré au fiasco. La qualité pour le moins contestable des machines vendues (l'une d'elles a carrément grillé dans notre salle de test), leur prix élevé et la difficulté à se procurer des plaques ne sont pas étrangers à cet échec.

L'Overgame Machine veut pallier ces défauts. Et force est de constater que, pour une fois, on se trouve face à une bécane bien finie, esthétique et très abordable (moins de 1 500 F). Tout aussi important : Game Zone, la société qui commercialise l'objet, s'efforce de mettre en place une véritable infrastructure. Un fanzine et un serveur Minitel sont à la disposition des fans de la machine et leur permettent d'échanger des jeux. Vu le prix des plaques, ce n'est pas du luxe ! Puisqu'on est au chapitre des pépettes, sachez que Game Zone propose des



L'Overgame Machine.

jeux pour un prix s'échelonnant entre 500 et 2 000 F. Ils peuvent également travailler à la commande et s'efforcer de vous importer la borne de vos rêves.

Deux réserves pour ne pas finir sur une note béate d'optimisme (ça fait fayot). D'abord, le joystick prévu pour la machine n'est autre qu'une manette Neo Geo à quatre boutons. Jouer à des jeux de combat faisant appel à six boutons (Chris retourne à ton bureau, je n'ai pas encore parlé de SF II !) ne sera donc pas aisé. Game Zone compte remédier à ce problème en adaptant ultérieurement une manette six boutons à son bébé. Par ailleurs, quelques plaques ne sont pas acceptées par l'Overgame Machine. Ainsi, impossible de jouer au mythique Virtua Racing faute de volant. Les jeux au format MVS (propre à SNK) refuseront également de fonctionner sur l'Overgame Machine. Là aussi, Game Zone planche pour trouver une solution.

L'arcade à domicile, et si c'était enfin une réalité ?

QUELQUES EXEMPLES DE PRIX DE PLAQUES

500 F : Ghosts 'n' Goblins, Toki

600-800 F : SF II

800-1 000 F : Martial Art, de nombreux shoot 'em up...

1 000-1 500 F : SF II', Seibu World Cup, Sunset Riders...

1 500-2 000 F : Undercover Cops, Mortal Kombat, Warrior of Fate...

N.B. : Les tarifs (comme les cours approximatifs) ci-dessus sont plus volatils indéfinis.

Chez SCORE GAMES LA VIDEO JEU PASSION achetez vos jeux vidéo d'occasion de 30% à 70% moins cher

17, rue des Ecoles 75005 PARIS ☎ 36.685.686*+ (24 H/24 - 7 J/7)
37, cours Guynemer 60200 COMPIEGNE ☎ 44.20.52.52

de province, composez directement sans faire le 16.1

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

CADEAU** 1 adaptateur secteur

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	595 F	399 F
CONSOLE GAME-GEAR (+ 4 Jeux)	795 F	549 F

ADAPTATEUR SECTEUR	49 F	LOUPE GROSSISSANTE	79 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

WOLFCHILD	99 F	MICKEY MOUSE	159 F
SUPERMAN	149 F	MORTAL KOMBAT	169 F
SUPER KICK OFF	149 F	SONIC 2	169 F

Exemple de prix (JEUN NEUFS) (version française) :

ASTERIX	269 F	DONALD DUCK 2	269 F
DESERT STRIKE	269 F	FORMULA 1	269 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II neuve (avec ALEX KIDD) 289 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

GLOBAL DEFENSE	79 F	TENNIS ACE	99 F
GOLDEN AXE	79 F	BOMBER RAID	139 F
NINJA	79 F	MICKEY MOUSE	139 F
RASTAN	79 F	SONIC	139 F

MEGADRIVE (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGADRIVE 2 neuve + 1 jeu	695 F
CONSOLE MEGADRIVE 1 (occasion) + 1 jeu	499 F
MANETTE MEGADRIVE (neuve) 69 F	PRO PAD (transparente) 149 F
GAME-GENIE (neuve) 349 F	ADAPTATEUR JEUX JAPONAIS 49 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

SONIC	79 F	ALIEN III	199 F
JAMES BOND 007	99 F	EUROPEAN CLUB SOCCER	199 F
STREET OF RAGE	99 F	MEGAGAMES (3 jeux)	199 F
WORLD CUP ITALIA	99 F	FATAL FURY	275 F
PREDATOR 2	139 F	FLASHBACK	275 F
F22 INTERCEPTOR	149 F	ALADDIN	314 F
KID CHAMELEON	149 F	MORTAL KOMBAT	349 F
TERMINATOR	149 F	STREET FIGHTER 2'	389 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

DRAGON'S REVENGE	359 F	TURTLE FIGHTER	449 F
FIFA SOCCER	449 F	ETERNAL CHAMPION	499 F
GAUNTLET 4	449 F	SONIC 3	499 F

MEGA-CD (+ DE 200 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (neuf) 1690 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

AFTER BURNER III	279 F	ECCO THE DOLPHIN	314 F
FINAL FIGHT	279 F	SONIC CD	314 F
PRINCE OF PERSIA	279 F	SYLPHEED	314 F
BATMAN RETURN	314 F	THUNDERHAWK	314 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

MICROCOSM	TEL	DUNE	449 F	LETHAL ENFORCER	499 F
DRACULA	TEL	JURASSIC PARK	TEL	NIGHT TRAP	499 F

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)

CADEAU** 1 sacoche

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-BOY (Française)	299 F	199 F

HOUSSE ANTI-CHOC	39 F	LOUPE LIGHT BOY	59 F
GAME-GENIE (neuf)	249 F	ADAPTATEUR SECTEUR	69 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

CASTELVANIA	79 F	MORTAL KOMBAT	175 F
SUPER MARIO LAND 1	139 F	SUPER MARIO LAND 2	175 F
ASTERIX	175 F	ZELDA	175 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

F1 POLE POSITION	269 F	TETRIS 2	269 F
JURASSIK PARK	269 F	TINY TOON	269 F

NES (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE neuve + 1 Jeu 289 F

SUPER PROMO JEUX US neuf :

ADDAMS FAMILY	99 F	DUCK TALES	99 F
ADAPTATEUR GAME KEY	99 F	SUPER MARIO 3	99 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

DUCK TALES 2	299 F	MEGAMAN 4	299 F
KIRBY'S ADVENTURE	299 F	ASTERIX	349 F

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

CONSOLE SUPER-NINTENDO Française neuve

CONSOLE nue	690 F	CONSOLE + MARIO ALL STARS	990 F
CONSOLE + ALADDIN	990 F	MANETTE d'origine	99 F
ADAPTATEUR SNINT/SFAMCOM/SNES			79 F

ou **49 F** avec 1 Jeu achete ou **GRATUIT** avec 2 Jeux achetés

Nouvelle ADAPTATEUR 60 Hz	149 F	RALLONGE MANETTE	39 F

(+ DE 2200 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

ADDAMS FAMILY	149 F	ZELDA III	269 F
PILOT WINGS	199 F	MR NUTZ	299 F
STREET FIGHTER II	199 F	PRINCE OF PERSIA	299 F
STARWING	209 F	ASTERIX	314 F
MARIO ALL STARS	269 F	NIGEL MANSELL	314 F
SIM CITY	269 F	DRAGON BALL Z 2	349 F
SUPER MARIO KART	269 F	STREET FIGHTER 2 TURBO	349 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ARME FATALE	199 F	FLASHBACK	439 F
HOME ALONE 2	199 F	ALADDIN	449 F
F ZERO	249 F	EQUINOX	449 F
DRAGON BALL Z 3	TEL	F1 POLE POSITION	489 F
SUPER BOMBERMAN	389 F	WORLD HEROES	499 F

CADEAU

MONTRE SCORE GAMES OFFERTE

POUR UN ACHAT SUPERIEUR À *600 Frs*

+ 10 000 JEUX* NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN
(A LA VENTE OU A L'ECHANGE)
DONT + DE 6500 NOUVEAUTES
*(CERTIFIE PAR HUISSIER)

NEO-GEO

CONSOLE **NEO-GEO*** + 1 JEU 1690 F (+ DE 200 JEUX DISPO.)

Exemple de prix :	NEUF	OCCASION
MAGICIAN LORD	590 F	399 F
WORLD HEROES 2	1490 F	999 F
FATAL FURY SPECIAL	1690 F	1190 F
MEMORY CARD	229 F	449 F

MANETTE

NEC

CONSOLE PORTABLE GT TURBO*
avec 1 jeu **995 F**
+ 700 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM)
à partir de **69 F**
MANETTE **99 F** QUINTUPLEIN **99 F**

AMIGA CD 32

CONSOLE neuve
+ 2 Jeux 2490 F
+ 20 JEUX DISPONIBLES

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.
N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

ATARI

CONSOLE LYNX (OCCASION) 349 F
CONSOLE JAGUAR (NEUVE) + 1 JEU 1790 F

3 DO

CONSOLE 3 DO (Version PAL) Disponible TEL
+ 30 JEUX DISPONIBLES
Venez voir les 3 DO en démonstration permanente

RC Paris B 385 215 603

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant le 36.685.686*+ (24 H/24 - 7 J/7)

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop
Métro : Maubert Mutualité - RER : Luxembourg/St Michel - BUS : 63 86.87 Parking Maubert

VENTE PAR CORRESPONDANCE 24 / 48 H LIVRAISON COLISSIMO

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez 300 FRS de Jeux Gratuits

Nous rachetons vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •LYNX •GAME-BOY •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO
Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •MASTER-SYSTEM •NEC
(voir modalités au magasin) (Boîtes d'origine indispensable) (Echange exclusivement réalisé au magasin)

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 17, rue des Ecoles 75005 PARIS

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL DOM : ..... TEL BUR .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux 30 F)	CONSOLE 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date expiration : . . / . .
Signature .....

PLAYER 02/94

RESULTATS DU CONCOURS FFF PARU DANS LE *PLAYER ONE* N° 36

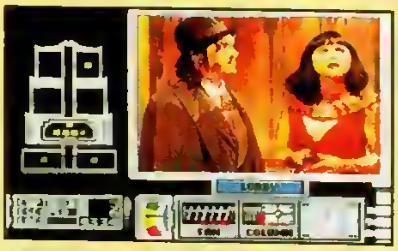
1er prix : 1 voyage au Japon pour 1 personne
REMIOT Martine de Reims.

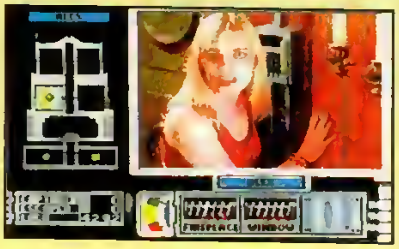
Du 2e au 51e prix : 1 T-shirt FFF
BONTEMPS Anthony de Mitry-Mory, TOFFEL Jean-Luc de Haisnes, MARTINET Didier de Bagneux, BAUCHERIE Laurence de Montauban, LEPRETRE Jean-Marc de Reims, HIRSCH Rachel d'Ivry-sur-Seine, DUPUIS Stéphane de Châteauneuf-sur-Loire, SUBLIN M. de St-Lo, ASSIRE Françoise de Cières, BONVILLE Maryse de Gondrecourt-le-Château, COGNE Bruno d'Asnières-sur-Seine, ROUSTAN Jacques de St-Rome-de-Cernon, SABATIE Jeannine de St-Germain-les-Vergnes, BENEDICTE Peter de Dannemarie, LEMARCHAND Anthony de Pont-de-l'Arche, MARQUE Sandrine de Lille, TROUBLE Laurent de Paris, YOUF Daniel de Port-en-Bessin-Huppain, LECONTE Robert de Vis-en-Artois, VIGIER Michèle de Fours, ACKES Martine du Plessis-Robinson, COENE Laurent d'Evreux, SIMMONET Maryline de Paris, DECAUSIN Jean-Luc de Bordeaux, JOMIN Benjamin de Riedisheim, VERNE Martine de St-Genis-Laval, CORBES Isabelle de Melesse, DEVILLENEUVE Sylviane de Montargis, BARDET Maryvonne de Vannes, CAZAUX Christelle d'Ayde, BUCHET Maxime de Salon-de-Provence, FROMONT Pierre de Lemheye, POMAR Jeannette de Reims, FERON Patrick d'Epernay, JEANDEL Gérard de Delme, CHALEIL Karine de Meaux, GRONDIN Thierry d'Epinay-sous-Senart, ENEME Christian du Gabon, MEILLER Thierry de Péage-de-Roussillon, SIMONNET Ginette de Noyers, MOLAKIOIS Alexandre de Paris, CLEDA Sébastien de Vrigne-aux-Bois, MADIOT Emmanuel de Salbris, ZAMANSKI Igor de Paris, EPINEAU Jean-François de Quiberon, PETRIGUET Alexandra de Paris, CLEMENT Martial de Paris, CHEGOYEN A. de Maulleon-Soule, SEROUILLE Henri de Vayrac.

Du 52e au 101e prix : 1 K7 vidéo du clip Silver Groover.
BERG Lasandra de St-Denis, RIADO Pierre de Paris, AIM Mickaël de Paris, DESENNE Christine de Reims, BERTHEAULT René de Francis, BERTHEAULT Colette de Francis, JACQUIN Rose-Marie de Toul, PELLETIER Frédérique de Rivesaltes, ACCAME Jean de Rehon, MILLET Ghislaine de Verneuil-sur-Avre, GUILLOTEAU Laurent de Salignac-Eyvignes, GUILOTEAU Michèle de Salignac-Eyvignes, VIDAL Alain de St-Hippolyte-du-Fort, LIBERT Jean-Marie de Lambersart, LECLAIR Danièle de Plaisir, DUCOLLET Cyril de Clermont, DUCOLLET Aurélien de Clermont, MAIER Delphine de Toulon, FREMON Françoise de Mennecy, BEAUFORT Sébastien de Thiais, FAURE Alexandre de Sevran, ROMAN Philippe de Miramas, ROULET J.C. de Bardon, BOURGEOIS Jean-Pierre de Roubaix, BOYER Vincent de St-Just, BAROTIN Arnaud de Montigny-le-Bretonneux, STAUB Alfred de Lixheim, CLEMENCEAU Claire d'Argent, DONET Amaury de Neuves-Maisons, ABDELAZIZ Anne de Plechatel, HOFFMANN Jean-Jacques de Chaumont, GIROD Franck de Cluses, DEBRUN Anne de Fignières, RUESCH Sandra de Plan-de-Grasse, BASSET André de Lyon, GALERNE Christian de Vaux-le-Penil, RAPIN Marguerite de Vaux-le-Penil, MOLIERAC Timothée de Bordeaux, MOLIERAC François de Bordeaux, MEZIANE Thibault d'Argenteuil, LACHIVER Joëlle de Montrouge, PREVOT Franck de St-Laurent, HUART Matthieu de Sedin, OLIVER Marie-Pierre de Monaco, RECHT Jean-Luc de Suresnes, LECHEVALIER Sylviane de Romainville, ENAULT Julien d'Issoudun, CHAUVAUX Albae de Couesnon, CAILLAUD David de Marans.

MCD MEGA CD — DOUBLE SWITCH — DIGITAL PICTURE / MARS

Double Switch vous place aux commandes du système de sécurité d'un immeuble cossu dans lequel se déroulent des événements étranges : des truands entrent par les fenêtres, se pourchassent à tout va, et même les locataires semblent cacher des choses peu avouables. Heureusement, un réseau de caméras permet d'observer ce qui se passe dans n'importe quelle pièce. Votre tâche consiste à actionner des pièges disséminés un peu partout dans la maison afin d'arrêter les intrus.





Basé sur un principe similaire à celui de Night Trap — d'ailleurs signé par la même équipe —, Double Switch étonne par la qualité de ses séquences vidéo. Filmées par un réalisateur célèbre d'Hollywood, elles mettent en scène des acteurs professionnels, parmi lesquels Corey Haim, de la série Lost Boys, et Debbie Harry (oui, oui, l'ancienne chanteuse du groupe Blondie qui se reconvertit. Que voulez-vous, faut bien manger !). La version commercialisée en France proposera des dialogues dans notre langue. Voilà un titre qui s'annonce donc très réussi dans sa catégorie. Pour le reste, c'est affaire de goût : certains adorent ce genre de jeu, d'autres détestent.

MCD MEGA CD — PRIZE FIGHTER — SEGA / MARS

Dans la série « j'en fais des tonnes avec ma vidéo », on trouve difficilement plus flambeur que le Mega CD. Après les « films » interactifs (Double Switch, Night Trap), les « films » jeux de tir (Sewer Shark, Ground Zero Texas), voici les « films » simulations sportives. Prize Fighter vous propose de participer à un combat de boxe entièrement réalisé à partir d'images tournées sur un ring. L'utilisation du noir et blanc donne un rendu série noire qui sied bien à ce sport, et de nombreuses scènes intermédiaires se chargeront de vous plonger dans l'ambiance. Vous disposez de plusieurs hauteurs de garde et de différentes attaques. Au niveau visuel et sonore, c'est bien sûr canon. En démo dans les magasins, c'est clairement le genre de jeu qui devrait faire vendre du Mega CD.

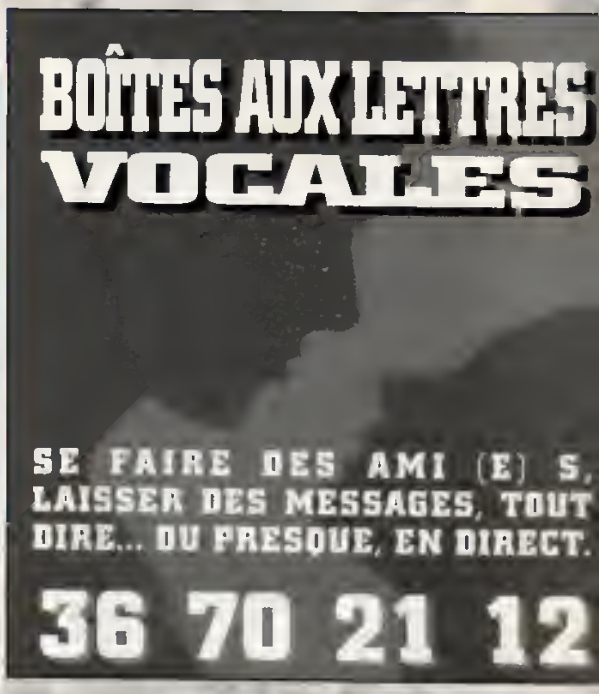
Par contre, niveau intérêt de jeu, le bilan apparaît plus mitigé : après le choc initial, Prize Fighter nous a assez vite lassés. Attendons toutefois un examen plus poussé pour émettre un avis définitif.

CD-ROM NINTENDO
LA RENAISSANCE ?

Après avoir monopolisé toutes les conversations pendant près de deux ans, le CD-Rom Nintendo semblait définitivement enterré, passé à la trappe — au profit du projet « Reality », la console 64 bits élaborée avec Silicon Graphics. Et puis voilà qu'en ce mois de janvier, on commence à reparler de ce périphérique fantôme. Des rumeurs en provenance du Japon annoncent même sa sortie pour l'automne 1994. L'idée n'est pas aussi incohérente qu'elle en a l'air. En effet, la prochaine Nintendo ne pourra être commercialisée auprès du grand public que vers fin 1995, début 1996 au plus tôt. Et c'est sans compter d'éventuels retards, probables sur un projet d'une telle ampleur. Sega et Sony se retrouveraient donc un certain temps sans concurrence sur le créneau des consoles haut de gamme.
Le lancement d'un CD-Rom à un prix raisonnable serait un bon moyen de booster les capacités de la Super Nintendo et de faire patienter les millions de possesseurs de cette console jusqu'à l'arrivée de la relève.
Alors folles supputations ou réalité ? À en croire Nintendo, qui dément formellement ces rumeurs, ce ne serait que des hypothèses sans fondement.

NIGHT TRAP
VICTIME DE LA VIOLENCE

La controverse sur la violence dans les jeux vidéo a fait au moins un mort : Night Trap. La victime n'est pourtant pas inconnue des services de police. C'est en effet elle qui, avec Mortal Kombat, avait horrifié les mères de famille américaines et déclenché un vaste mouvement en faveur de l'instauration d'une censure sur les « video games ». Les sénateurs US ont complètement pété les plombs en visionnant une séquence au cours de laquelle les affreux de service vident de son sang une minette en nuisette (mais non Elwood, ce n'est pas Patricia Kass !). Résultat : Night Trap a été retiré de la vente sur le territoire américain. Il sera remplacé prochainement par une version « expurgée ». Si le parfum de scandale vous pousse à donner le trublion en pâture à votre Mega CD, sachez qu'il sortira en mars dans notre pays bien aimé. La bande-son devrait être intégralement doublée en français et Sega nous promet la version originale dans toute sa sauvagerie. Miam !



Sur le 36 15 Code : Canal 21.
tout s'échange : jeux vidéo, consoles etc...
ALORS SAUTEZ SUR VOTRE MINITEL !

Pour les services 36 70 la taxation ne sera que de 8,76F à la connexion puis de 2,19F par minute. CODE MEI
Pour les services 36 68 la taxation ne sera que de 2,19F par minute 181

10 numéros parus :

N°1 : Trucs et Astuces Master System
N°2 : Trucs et Astuces NES (vol. 1)
n°3 : Trucs et Astuces NES (vol. 2)
N°4 : Trucs et Astuces Megadrive
N°5 : Trucs et Astuces Game Boy
N°6 : Trucs et Astuces Super Nintendo
N°7 : Sonic 1 et 2 (Megadrive)
N°8 : Street Fighter II (Super Nintendo)
N°9 : Ecco the Dolphin (Megadrive)
N° 10 : Tiny Toon et Castlevania IV (Super Nintendo)

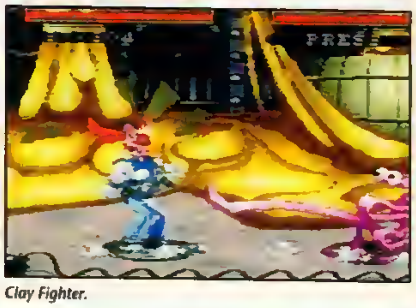
36 15 / 1,27 F la minute

OCEAN ET INTERPLAY CONVOLENT

Rock'n Roll Racing

Ocean et Interplay viennent de signer un accord de distribution. Qu'est-ce que ça signifie pour nous autres pauvres consommateurs ? Tout simplement l'arrivée de deux cartouches d'enfer sur nos Super Nintendo. La première n'est autre que **Clay Fighter**, le jeu de baston fendard mettant en scène des héros en pâte à modeler (Over the World, *Player One* n° 38).

Quant à la seconde, il s'agit de **Rock'n Roll Racing**, un superbe clone de RC Pro Am. Les courses pour un ou deux joueurs s'y déroulent à un rythme incroyable sur fond de hard bien saignant sur la tranche.
Sortie de ces deux petites perles en avril-mai. On aura l'occasion de vous en reparler d'ici là.


Clay Fighter.

ON ATTEND !

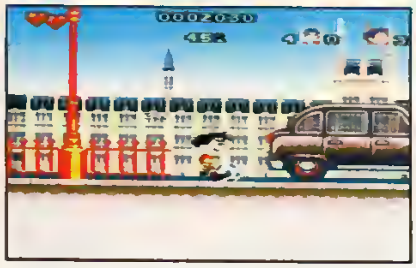
Comme les vraies stars, les jeux vidéo savent se faire attendre. De fait, les dates annoncées sur les plannings des éditeurs ne sont pas toujours respectées. Petit point sur les retardataires du mois.

Ne sortent que ce mois-ci :
- Sunset Riders (SN). Testé dans *Player One* n° 38. Note : 81 %.
- Microcosm (MCD). Testé dans *Player One* n° 38. Note : 68 %.
- Sensible Soccer (SNES/MS/GG). Testé dans *Player One* n°37 et 38. Note : de 75 à 87 % selon version.
- Microcosm (CD 32). Non testé.
- Kirby's Pinball (GB). Non testé.

Sont reportés :
- Young Merlin (SN). Reporté début mars.
- Pink Panther (SN/MD). Reporté début mars.
- Val d'Isère Championship (SN). Reporté à mars.
- Humans (SN). Reporté à mars.
- Zool (GB/SN). Reporté à mars.
- Dune (MCD). Reporté à avril.
- Fire and Ice (MS/GG). Reporté à mars.
- Ren and Stimpy (GG). Reporté à mars.
- Lost Vikings (MD). Reporté à avril.
- Terminator CD (MCD). Reporté à avril.
- Dune II (MD). Reporté à avril avec les textes traduits.
- Mystic Quest (SN). Reporté à avril.
- Tiny Toon 2 (NES). Annulé jusqu'à nouvel ordre.
- X-Men (GG). Annulé jusqu'à nouvel ordre.

Prix spécial retardataire :
- Landstalker (MD). La version française du meilleur jeu de rôle/aventure sur Megadrive, prévue initialement pour septembre, est, depuis, régulièrement reportée. Dernière date de sortie avancée ? Mi-mars. Mais comme on commence à être un peu échaudé, on attendra de toucher la cartouche de nos petites mains potelées avant d'y croire. La prochaine fois, c'est pas forcément la peine d'embaucher des Suisses pour la traduction.

« C'EST MOI QUI Y AI PENSÉ LE PREMIER ! »



L'École des champions.

Le foot est populaire. Les jeux de plate-forme aussi. Alors pourquoi ne pas marier les deux en réalisant un jeu de plate-forme mettant en scène un footballeur ? « Joly good idea » comme dirait ma grand-mère anglaise. L'idée est d'ailleurs tellement bonne que deux boîtes l'ont eue en même temps. Saura-t-on jamais qui a espionné l'autre.
Toujours est-il que Domark nous propose **Marko's Magic Football**, dans lequel vous incarnez un jeune garçon écolo en guerre contre un savant fou. Pour se défendre, il dispose d'un ballon qu'il envoie contre ses ennemis. Les commandes, assez complexes, autorisent des coups impressionnants, en particulier un tir en arrière retourné de toute beauté. Elles exigent en contrepartie un temps d'adaptation. Marko's Magic Football sortira en avril sur Megadrive. Une version Super Nintendo est prévue ultérieurement.
Ocean propose pour sa part Soccer Kid, renommé **L'École des champions** en France, d'après le DA du club Dorothée. Là, vous partirez à la recherche de la Coupe du monde, dérobée par des extraterrestres. Ce jeu de plate-forme assez speed, dans lequel on utilise évidemment des ballons en guise d'armes, ne manque pas de charme. Plus d'infos lors de la sortie, prévue en avril sur Super Nintendo.

Marko's Magic Football.

MD MEGADRIVE — PRINCE OF PERSIA — DOMARK MARS

Un scénario sorti des *Mille et Une Nuits*, une action mêlant avec bonheur action et aventure, une animation au délié légendaire, tels sont les ingrédients magiques qui ont assuré à Prince of Persia un succès planétaire. Bizarrement, la Megadrive était restée à l'écart de ce vent de folie, voyant juste passer une version Mega CD assez décevante. Grâce aux Britons de chez Domark, déjà responsables des excellentes adaptations sur Master et Game Gear, cet oubli impardonnable est désormais réparé. Les préversions que nous avons vues laissent augurer un travail carré. Les programmeurs ont même rajouté des tableaux, des passages secrets et des énigmes. Attendons le mois prochain pour découvrir en profondeur la version Megadrive de ce jeu légendaire qui n'a pas pris de rides... ou alors juste quelques ridules par-ci, par-là.

PLAYER ONE SUR RTL

Le mardi 8 février, à 22h15 sur RTL, *Player One* sera l'invité de l'émission « Les jeunes sont comme ça » consacrée aux jeux vidéo. Pour participer c'est simple, vous pouvez appeler dès maintenant le 36 65 78 01 et poser toutes vos questions. L'équipe de *Player* sera là pour vous répondre. Un rendez-vous à ne pas rater.

QUOI D'NEUF EN ARCADE ?

Le temps est au beau fixe pour les habitués des salles de jeux : **Virtua Fighter** de Sega est enfin sorti. Ce jeu de combat à la Street Fighter innove par la technique graphique utilisée : tous les éléments du jeux sont en 3D face pleine. Oui, comme dans une simulation de vol ! Résultat : des effets de caméra hallucinants et une animation hyper réaliste. Impressionnant ! Malheureusement, à en croire nos experts en jeu de combat, le soft finit par devenir lassant.

Dans un autre genre, **Cyber Sled** de Namco vous propose un combat de chars dans une arène. Vous pouvez jouer à deux, l'un contre l'autre (chaque joueur a son propre écran) ou seul contre l'ordinateur. Deux éléments font l'intérêt de ce jeu : d'une part un univers en 3D face pleine hyper fluide, d'autre part des commandes identiques à celles d'un char réel.

Virtua Fighter

Virtua Fighter.

Cyber Sled.

Enfin, **Donjon & Dragons**, le dernier-né de Capcom. Eh oui ! Capcom a réussi à acquérir les droits du célèbre JDR. Le principe du jeu est identique à celui des précédentes productions de Capcom : scroll horizontal avec une légère perspective de profondeur. Vous avez le choix entre quatre persos : un elfe, un guerrier, un clerc et un nain. Fin du fin, tous les textes ont été traduits en français.

Cyber Sled.

Player One AU TELEPHONE

JOUEZ AU 36 68 77 33

ET GAGNEZ DES JEUX POUR VOS CONSOLES...

...DES JEUX DRACULA, DES BLOUSONS, DES CD ET DES T-SHIRTS... OU DES JEUX MICROMACHINES

Ce mois-ci :

SUR SUPER NINTENDO, NES OU GAME BOY

SUR MEGADRIVE, GAME GEAR OU MASTER SYSTEM.

Codemasters

Nintendo

GAME BOY

SUPER NINTENDO

Vous êtes coincé dans un jeu ?
Vous voulez la solution dans les 48 heures ?

Téléphonez au 36 70 77 33 la hot line de Player One

SONY IMAGESOFT

3666 : 2,19 F la minute

Composez le 36 68 77 33 et participez à tous les concours du magazine. Ce mois-ci : gagnez un magnétoscope et des jeux Zombies sur Megadrive !

Participez aussi aux grands quizz Sega et Nintendo et gagnez des jeux pour vos consoles... En février, Dracula pour les nintendomaniaques et Micro Machines pour les fans de Sega.

36 68 ; 2,19 F la minute

ACD 32 — AMIGA CD 32 — PIRATES GOLD — MICROPROSE — DISPONIBLE

Version légèrement améliorée d'un jeu existant depuis de nombreuses années dans l'univers micro, Pirates Gold débarque sur la nouvelle console de Commodore. Ce soft vous invite à jouer les baroudeurs en sillonnant la mer des Antilles aux XVIe et XVIIe siècles. Vous pourrez faire du commerce, attaquer les navires et les villes de pays ennemis, rendre service à certains gouverneurs (voire épouser leur fille)... Bref, une trépidante vie d'aventurier vous attend. Entièrement en anglais, le jeu bénéficie de grandes idées. Seul point noir, la réalisation est indigne des capacités de la console (sauf en ce qui

concerne la présentation, mais bon...). Le nombre de couleurs utilisées, en particulier, est dérisoire. Mais ce défaut étant commun à la grande majorité des jeux sur cette machine, on ne fera pas la fine bouche, d'autant que Pirates Gold est réellement passionnant.

RESULTATS DU QUIZZ FANTASTIC DIZZY

SURET Stéphane de Dieppe, TACONNET Denis de Quiberon, ZEMBOULIS Alexandre de Rueil-Malmaison, HEGRAY Henrik de Paris, DUPONT Patrick de Nangis, RIVIERE Adrien de Meudon la Foret, GERARDO Thierry de Moureux, WIECZOREK Frédéric de Gannat, CORNU Loïc de Prauthoy, GIRAUD Richard de Grigny, CHAPEL Germain de Béziers, DAKRE Stéphane de St Ouen, DE BASTOS David de Sarreguemines, CASTET Julien de Tarbes, DE JAEGER Thomas de Muret, FRAISSE Antoine de Gagny, BURLE Sophie de Bligny sur Rouche, POULAIN Yann de Reims, GUILLEMINOT Dominique de Desiné, PETITJEAN Florent de Neufchateau, LENÇON Bruno de Grand Charmont, BERTRAND Thomas de Montpellier, AUGER Michaël de St Denis, ROUAT Marc d'Elliant, MONTROUGIER Karine d'Epinay sur Seine, HAIZE Régis de Paris, THERY Dominique de Puiseaux, JEANNOT Michelle d'Evry, RUGO Patrick de Lens, POUILLARD Regis de Montargis, VIVAN Joël de Marly, MAURIN Matthieu des Pennes-Mirabeau, POIRIER Arnaud de la Rochelle, DUREAU Mayané d'Argenteuil, LAILLOT Guillaume de Malakoff, GATTI Jérôme de Pierreville, FRIESS Fabien Jouy-en-Josas, ANSELLE Ludovic de Laon, SANCHEZ José de Monteux, PUJOL olivier de Castelvinest.

RESULTATS DU QUIZZ CHUCK ROCK

OSSARD Christophe d'Amiens, DUREAU Mayané d'Argenteuil, KERBRAT julien de St-Martin, CHAUGNY Yohann de Liancourt, BECHLER Antonin d'Illhartb, BURON François de Segré, LAURENT Daniel de Bron, LIMOUSIN Nicolas de Lievin, HELLEROID Marc-Antoine d'Auray, MIGARD Rémi de Chessy, BESSON Laurent de Beaulieu-sous-la-Roche, PORTHA Emmanuel de Besançon, RIVA Olivier de Deuil-la-Barre, MUNOZ Arnaud de Nevers, SAMMARCO Gregory de Lievin, GARCIA Lionel de Marseille, LATAPPY Stéphane de Mont-de-Marsan, BARLOGIS Bruno de Grand-Charmont, GUILLON Thierry de Colombes, FRIMAUD Yann d'Augerville-la-Rivière, MONTAGNE Youri de Mouans-Sartoux, GOUGA Franck de Bioxat, MICHEL Raoul de Brives-sur-Charensac, BLASSIAU Cyril de Villelaneuve, HIRIGOYEN Xavier de Cambou-les-Bains, MARTINS Raphaël de Villeneuve-St Georges, DUFARC Philippe de l'Hopital, VIDAL Stéphane de Louplan, MILLERE Matthias du Perreux-sur-Marne, LAMBERT Romain de Pitres, LAPORTE Sébastien de Montigny-le-Bretonneux, BINARD Cédric du Val-de-Reuil, TONET Aurélien de Paris, MARC Stéphane de Santec, MARCO Nicolas de Canet-Plage, GUILLERME Antony, FURTAK Frédéric de Jassans, JOLIVET Johan de Bonneville, NASSY Philippe de Caen, GARAUD Jean-Pierre de Milly.

RESULTATS DU CONCOURS F1 POLE POSITION
PARU DANS LE PLAYER ONE N° 37

1er prix : 1 journée de stage de pilotage, au volant de la monoplace Formule Ford sur le circuit routier de Montlery.
HIRSCH Paul de Domry.

Du 2e au 11e prix : 1 jeu F1 POLE POSITION (SNES ou GB).
BAUCHER Didier de Mitry-Mory, REMI Jean Marc de Reims, DUPUIS Catherine de Lille, ACRES Michele d'Evreux, TROUILLE Maryline d'Ivry-sur-Seine, SIMON Stéphane de Delme, POMONT Jacques de Belgique, BUCHE Sylvain de Bordeaux, JANTEL Patrick de St-Mandé, FERY Jeannette de Salon-de-Provence.

ESPACE 3 News

N° 6 - Février 1994

NOTRE MASCOTTE VOUS RAPPORTE DE LAS VEGAS DES NOUVEAUTES ENCORE PLUS DEMENTES !!!

LA 3DO

ESPACE 3
LEARDERDU MARCHÉ, CE N'EST PAR HASARD !

3 RAISONS D'ACHETER CHEZ ESPACE 3

Chez ESPACE 3 les 3 DO fonctionnent en 220v à l'aide d'un cordon secteur aux normes VDE européennes. Il n'y a pas de transformateur 110/220v extérieur tout-à-fait hors normes et dangereux !

-o-

3 DO PAL ?

OUI CHEZ ESPACE 3 Nos 3 DO sont équipées d'un transcodeur NTSC/RGB Interne. Ce transcodeur de haute qualité respecte parfaitement le rapport de la chrominence sur la luminence, ce qui permet d'avoir des couleurs très fidèlement reproduites. Vous avez une sortie directe par péritel. Dans l'avenir, si vous achetez une TV NTSC : pas de problème, vous pourez toujours utiliser votre sortie NTSC DIRECTE

-o-

Vous bénéficiez toujours comme pour toutes nos consoles d'une garantie d' 1 an, pièces et main d'oeuvre, dans tous les magasins ESPACE 3

3 TOPS SUR SUPER NINTENDO

NBA JAM : le meilleur jeu de basket de tous les temps : 549 F chez ESPACE 3. PRECOMMANDEZ ! NOUS VOUS LIVRERONS LE 4 MARS AVEC UN CADEAU.

DRAGON BALL Z 3 ou ACTION GAME 2 : dispanible chez ESPACE 3 ou prix de 690 F. Chez ESPACE 3 vous ovez été déjà plus de 1000 à acheter ce jeu. Lo spéculation sur ce jeu à été très forte. Nous l'avons nous même payer cher pour pouvoir vous satisfaire. Nous n'avons pas profité, comme certains (nous ne citerons pas de nom) pour le vendre 900 F ! Nous ne l'avons pas non plus annoncé à 599 F ou moins pour ne livrer que 10 pièces à quelques clients en les obligeant à acheter d'autres jeux ! et quels jeux ! (nous ne citerons toujours pas de nom).

LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE. Notre coup de coeur. Plus qu'un jeu de formule 1. Mérite le prix de l'originalité.

info 3DO - info 3DO - info 3DO - info 3DO - info 3DO - info 3DO - info 3DO

Comme vous le savez 3DO est un standard, vous n'aurez donc aucun problème d'adaptateur. Un jeu dément vient de sortir : **TOTAL ECLIPSE. LE PISTOLET** : sortie FÉVRIER. - 300 jeux en cours d'élaboration. **La CARTE FULL MOTION VIDEO** permettant de lire les films VIDEO CD est annoncée pour Mars.

POUR LES AMATEURS DE BASTON : UNE SURPRISE VOUS ATTEND EN JUIN !

SCOOP ! ESPACE 3 BORDEAUX OUVRE SES PORTES

UN CADEAU POUR NOS AMIS DU SUD OUEST
ESPACE 3 OUVRE A BORDEAUX CENTRE VILLE
En face du cinéma "LE FRANCAIS"
15 rue Condillac
33000 BORDEAUX
Tel : 56 94 78 06

ET TOUJOURS SUR LE 3615 ESPACE 3

LE SUPER QUIZZ

GAGNEZ
UNE CONSOLE JAGUAR
jusqu'au 28 février

- LE CATALOGUE COMPLET AVEC TOUTES LES NOUVEAUTES
- EN CONSULTANT LE 3615 ESPACE 3 DECOUVREZ LA TOTALITE DE NOTRE CATALOGUE
- POUR ETRE SERVI PLUS VITE PASSEZ VOS COMMANDES SUR LE **3615 ESPACE 3**
- TOUTES LES PROMOS DU MOIS
- PASSEZ VOTRE COMMANDE SUR LE 3615 ESPACE 3 VOUS SAUREZ TOUT DE SUITE SI VOTRE JEU EST DISPONIBLE ET A QUELLE DATE IL SERA LIVRE

L'EQUIPE ESPACE 3 VPC
DIDIER - RAYMOND - PATRICIA

ESPACE 3 games

SUPER NES USA

SUPER NES USA
+ Prise péritel + 1 manette
990 F
SUPER NES USA
+ Prise péritel +1 manette + ACTRAISER 2
1390 F

SUPERSCOPE + 6 JEUX	**299 F**
MANETTE CAPCOM/6 BOUTONS	**590 F**
MANETTE SUPER 4	**99 F**

ACTRAISER 2	495,00
ADDAMS FAMILY 2	395,00
AMAZING TENNIS	395,00
AMERICAN GLADIATORS	395 00
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	495,00
BUBSY	429,00
CALIFORNIA GAMES	395 00
CAPTAIN OF AMERICA	495 00
CHAMPION SHIP POOL	495 00
CHESTER CHEETAH	395 00
CHUCK ROCK	395 00
CLAYFIGHTER	495 00
CLIFFHANGER	495 00
COOL WORLD	395 00
DRACULA	495,00
DR FRANKEN	495 00
EQUINOX	495,00
EVO	539,00
FATAL FURY	495,00
GPM	495,00
HOOK	395 00
HOOP TROOP	495 00
GREAT WALDO SEARCH	395,00
HIT THE ICE	395 00
HYPER VOLLEY BALL	TEL
INSPECTOR GADGET	495,00
JIM POWER THE LOST DIMENSION	495,00
KING ARTHUR'S WORLD	495,00
LEGEND	495 00
LETHEL ENFORCER + GUN	590 00

MARIO IS MISSING	395 00
MECH WARRIOR	495,00
MEGAMAN X	**549,00**
MICKEY MISTICAL QUEST	449 00
NBA JAM (4MARS)	**549,00**
NBA SHOWDOWN	549 00
NHPLA 94	495 00
QUTLANDER	395 00
PALADDIN'S QUEST	435 00
OUT OF THIS WORLD	395 00
PHALANX	395 00
ROAD RUNNER DEATH VALLEY	395 00
ROBOCOP VS TERMINATOR	495 00
ROCK AND ROLL RACING	495 00
ROCKY RODENT	495 00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	590 00
RUN SABER	495 00
SECRET OF MANA	590 00
SHADOW RUN	TEL
SHANGHAI	395,00
SIM ANT	495 00
SIM EARTH	539 00
SONIC BLASTMAN	395 00
STAR FOX	299 00
STREET COMBAT	299,00
STRIKER	495 00
SUNSET RIDERS	495,00
SUPER BOMBERMAN + MULTITAP	590 00
SUPER EMPIRE STRIKE BACK	590 00
SUPER GOAL	395 00
SUPER STRIKE EAGLE	495 00
TAZMANIA	495,00
TERMINATOR	395,00
TERMINATOR 2	495 00
TMNT TOURNAMENT FIGHTERS	549,00
TOM & JERRY	395 00
TONY MOLA SOCCER	495,00
TOP GEAR 2	495 00
TOYS	495,00
UTOPIA	495 00
WINGS COMMANDER2	495 00
WOLFCHILD	495,00
YOSHI'S COOKIE	449 00
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR	495,00

ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE
GENIAL !!! permettant d'utiliser les cartouches US et Japonaises
ne marche également avec SUPER MARIO KART et STAR FOX
ADAPTATEUR SUPER NINTENDO . 79 F – AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES GRATUIT ou pour l'achat de 2 jeux SNES ou SFAM.1 rallonge pour manette SNES. 9FAM ou SNIN avec enrouleur
ADAPTATEUR DATEL 60 HZ - 149 F
AVEC 1 JEU ACHETE : 99 F

LE COIN DES PROMOS !

SUPER PROMO SUPER NES !

SUPER TURICAN	**249,00**
ACTRAISER	[illegible]
DESERT STRIKE	[illegible]
GHOULS AND GHOSTS	[illegible]
GRADIUS III	[illegible]
JAMES BOND JR	[illegible]
KABLOOEY	[illegible]
LETHAL WEAPON 3	[illegible]
NCAA BASKET BALL	[illegible]
PIT FIGHTER	[illegible]
POWER MOVES (POWER ATHLETE)	[illegible]
PUSH OVER	[illegible]
RACE DRIVING	[illegible]
ROAD RIOT	[illegible]
SIM CITY	[illegible]
SPELLCASTER	[illegible]
STREET FIGHTER 2	[illegible]
STAR WARS	[illegible]
WARSPEED	[illegible]

GIGA PROMO SUPER FAMICOM !

ACTION REPLAY PRO + NIGEL MANSEL	**591 F**
BATMAN RETURN	**199,00**
DRAGON BALL Z 2	**399,00**
AIRBAT	[illegible]
BULLS BROTHERS	[illegible]
BRAINS MUMBER	[illegible]
CASTLEVANIA IV	[illegible]
TOMBA TRIBES	[illegible]
DEAD DANCE	[illegible]
FINAL FIGHT 2	**199,00**
FLYING HERO	[illegible]
HUMAN GP	[illegible]
IMPERIUM	[illegible]
OUT OF THIS WORLD	[illegible]
POPIN TWIN BEE	[illegible]
RAMNA 1/2 2	[illegible]
ROYAL CONQUEST	[illegible]
TAPPING BEAT	[illegible]
TAPPING BEAT 3	[illegible]
SMASH TV	[illegible]
SUPER DOUBLE DRAGON	[illegible]
STAR WARS	[illegible]
TINY TOON	[illegible]

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM
+ Alimentation+ Prise péritel **1390 F**
SUPER FAMICOM
+ 1 cartouche au choix (valeur maxi de 590 F) **1790 F**

ART OF FIGHTING	590 00
BASTARD	690 00
DRAGON BALL Z 3	**590,00**
EXHAUST HEAT 2	490 00
FAMILY TENNIS	490 00
FATL FURY II	690,00
FIRE EMBLEM	TEL
GOEMON FIGHT 2	590 00
HOKUTO NO KEN 7	600 00
LOONEY TOON (ROAD RUNNER)	390 00
MACROSS	645 00
MAGIC JOHNSON SUPER DUNK	590 00
MARIO ET WARIO	490 00
NEW TETRIS 2	590 00
POPULOUS II	490 00
POWER ATHLETE	299 00
RAMNA 1/2 2	549 00
RAMNA 1/2 3	645,00
R TYPE 3	590 00
RUSHING BEAT SHURA	490 00
SENGOKU DENSYO	490 00
SKY MISSION	299 00
SONG MASTER	390 00
SUPER DUNK STAR	390 00
SUPER FORMATION SOCCER 2	390 00
SUPER NBA BASKET BALL	390 00
SUPER PINBALL	629 00
SUPER VOLLEY BALL 2	490 00
SUPER VOLLEY BALL TWIN	390 00
TETRIS 2	449 00
TWIN BEE 2	590 00
USA ICE HOCKEY	299 00
VALKEN (CIBERNATOR)	390 00
WORLD HEROE	490 00

GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 99 F

F1 RACE + ADAPTATEUR 4P	**199 F**
BC KID	99 00
DENIS LA MALICE	249 00
DR FRANKEN 2	249 00
DUCK TALES 2	249 00
EMPIRE STRIKES BACK	249,00
FINAL FANTASY LEGEND III	299 00
F1 POLE POSITION	259 00
JOE AND MAC	99,00
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	249,00
MEDAMAN 4	249 00
MORTAL KOMBAT	249 00
NIGEL MANSEL	229 00
ROAD RUSH	240,00
SUPERMARIOLAND II	229 00
SUPER MARIOLAND III	279,00
TERMINATOR II	129,00
TINY TOON 2	249 00
TITUS THE FOX	229 00
TOM & JERRY 2	249 00
TOP RANK TENNIS	195 00
TRACK AND FIELD	99 00
UNIVERSAL SOLDIER	99,00
YOSHI'S COOKIE	195,00
ZELDA	249 00

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO+ MORTAL SOMBAT	**990 F**
ADDAMS FAMILY 2	439,00
AERO THE ACROBAT	479 00
ALIEN 3	369 00
ALADDIN	449,00
ASTERIX	439,00
BATTLETOADS	449 00
BULL VS BLAZERS	349 00
BUBSY	449 00
COOL SPOT	469 00
DAFFY DUCK	479 00
DENIS LA MALICE	439 00
DESERT STRIKE	439 00
DRAGON S LAIR	349 00
F1 POLE POSITION	479 00
FLASH BACK	469 00
JOHN MADDEN 94	489 00
LAMBORGHINI CHALLENGE	479 00
MARIO COLLECTION	369 00
MARIO KART	389 00
NBA JAM (4 MARS)	**549,00**
NHLPA HOCKEY	439 00
NIGEL MANSELL	449 00
PINK PANTHER	479,00
RAMNA 1/2 2	489 00
ROBOCOD	439 00
RUN SABER	469,00
SIM CITY	389 00
SPIDERMAN X MAN	439 00
STREET FIGHTER 2 TURBO	489 00
SUPER AIR DIVER	479 00
T2 JUDGEMENT DAY	469 00
THE LOST VIKING	449 00
VAL D ISERE	479 00
WORLD CLASS RUGBY	469,00
WORLD HEROE	490 00
WWF 2 ROYAL RUMBLE	590 00
ZELDA 3	389 00

PROMO SUPER NINTENDO

[illegible]	[illegible]
CAPTAIN PLANET	[illegible]
EARTH DEFENDER FORCE	[illegible]
JURASSIC WORLD	[illegible]
LAME FATALE	[illegible]
MORTAL KOMBAT	[illegible]
MR NUTZ	[illegible]
POPULOUS	[illegible]
STAR WING	[illegible]
SUPER KICK OFF	[illegible]
SUPER SWIM	[illegible]
WORLD LEAGUE BASKETBALL	[illegible]

ACCESSOIRES

·· **2 MANETTES SANS FIL PRO6**	**299 F**
·· **JOYSTICK ARCADE PRO S**	**299F**
6 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO/SUPER FAMICOM	
·· **ACTION REPLAY PRO**	**395 F**
POUR SNES/SFC/SNIN	
Permet d'être utilisée comme ADAPTATEUR UNIVERSEL	
·· **ACTION REPLAY PRO**	**299F**
POUR GAME BOY OU GAME GEAR	
·· **MANETTE ASCII**	**109F**
·· **MANETTE SUPER ADVANTAGE**	**279F**
·· **MANETTE ASCII FIGHTER STICK**	**349F**

LA JAGUAR DISPONIBLE CHEZ ESPACE 3 1790 F AVEC 1 JEU

NEO GEO

NEO GEO	**1990 F**
NEO GEO + 1 CARTOUCHE D'UNE VALEUR DE 590 F MAXI. AU CHOIX	**2490F**
MANETTE	**490 F**
MEMORY CARD	**229 F**

ALFA MISSION II	690 00
ART OF FIGHTING	1290 00
ART OF FIGHTING 2	TEL
BLUES JOURNEY	490,00
EIGHT MAN	790 00
FATAL FURY SPECIAL	1590 00
FATAL FURY II	1290 00
FOOTBAL FRENZY	990 00
GHOST PILOT	490 00
LAST RESORT	1290 00
MAGIC AN LORD	690 00
[illegible]	[illegible]

NAM 1975	590 00
RIDING HERO	490 00
SAMOURAI SHOW DOWN	1590 00
SENGOKU II	1490 00
SUPER BASEBALL 2020	590 00
SUPER SIDE KICKS	1490,00
TOP PLAYER GOLF	490 00
TRASH RALLYE	890 00
3 COUNT BOUNT	1290 00
VIEW POINT	**1290,00**
WORLD HEROE II	1290,00

NEC

PROMO . LISTE SUR DEMANDE OU SUR 36.15 ESPACE 3

QUELQUES EXEMPLES :	
BOMBERMAN + SODI 5 + 4 MANETTES	199,00
BOMBERMAN 94+SODI 5 + 4 MANETTES	499 00
CIBER CITY ODEON	99,00
DARIUS PLUS	69,00
DOUBLE O	129,00
RABIO LE RUS	69,00
SPRIGGAN	129,00
STAR PARODIER	149,00
STREET FIGHTER 2	299,00
NOUVEAUTES :	
DRACULA X	499 00
ARCADE CARD	TEL

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS 2 rue Théophile Roussel 75012 PARIS TEL : 43 45 93 82

LILLE 4 rue Faidherbe TEL : 20 55 67 43 — 44 rue de Béthune TEL : 20 57 84 62

BORDEAUX 15 rue Condillac TEL : 56 94 78 06

STRASBOURG 39 rue Saint-Jacques TEL : 27 97 07 71 — 6 rue de Noyer TEL : 88 22 23 21

DOUAI

MEGADRIVE

NBA JAM (4 MARS) 499 F

ADDAMS FAMILY (EUR)	385 00	**NBA JAM (4 MARS)**	**499,00**
ALADDIN (EUR)	425 00	NHL HOCKEY 94 (4JOUEURS) (EUR)	425,00
ASTERIX (EUR)	385.00	NIGEL MANSEL (USA)	TEL
ATOMIC RUNNER (EUR)	299 00	PINK PANTHER (EUR)	425 00
BEST OF THE BEST (USA)	425,00	POPULOUS 2 (EUR)	385,00
BULLS VS BLAZERS (USA+EUR)	385 00	POWER ATHLETE (DEADLY MOVES) (USA)	385 00
CAPTAIN OF AMERICA (USA)	299 00	PUGSY	495 00
DAVIS CUP TENNIS (USA)	385 00	PUYO PUYO (DT ROBOTNIC)(JAP)	299,00
DINOSAURS FOR HIRE (USA)	425 00	ROAD RASH II (EUR)	385.00
ETERNAL CHAMPIONS	529,00	ROBOCOP VS TERMINATOR (USA)	425 00
FATAL FURY (USA)	345 00	ROCKET KNIGHT ADVENTURES (JAP)	385 00
FIFA SOCCER (EUR)	419.00	ROYAL RUMBLE	490,00
FORMULA ONE (EUR)	385 00	SHINOBI III (JAP)	385.00
GAUNTLET 4	TEL	SONIC 3	TEL
GENERAL CHAOS (EUR)	425.00	SONIC SPINBALL (EUR)	425 00
GLOBAL GLADIATOR (USA+EUR)	295 00	SPIDERMAN X MEN (USA)	425 00
GLOC (EUR)	385 00	SUPER KICK OFF (EUR)	385 00
GUNSTARS HEROES	385 00L	TECHMO WORLD CUP (EUR)	345 00
HAUNTING (EUR)	425 00	TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY (EUR)	385 00
HOOK (USA)	425 00	TINY TOON (EUR)	299 00
INTERNATIONAL RUGBY (EUR)	425 00	TMNT HYPERSTONE HEIST (EUR)	385 00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	425 00	TMNT TOURNEMENT FIGHTER (USA)	495,00
JURASSIC PARK (EUR)	385,00	TOE JAM AND EARL 2 (USA)	425 00
LA BELLE ET LA ETE (USA)	425 00	ULTIMATE SOCCER (EUR)	385 00
LAND STALKER (EUR)	425 00	VIRTUAL PINBALL (EUR)	425 00
LOTUS II (EUR)	425 00	WIMBLEDON TENNIS (4JOUEURS)(EUR)	385 00
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE (USA)	TEL	WINTER OLYMPIC (EUR)	425,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	419,00	X MEN (EUR)	385 00
NBA ALL STAR CHALLENGE (EUR)	385 00	ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR (USA)	425,00

MEGA PROMOS !

AQUATIC GAMES (USA)	199,00	**BUBSY**	**299,00**
ALIEN 3 (EUR)	199,00	**STREET FIGHTER II'**	**479,00**
ATOMIC ROBOKID (JAP)	149,00	LITTLE MERMAID (USA)	199,00
AYRTON SENNA GP (JAP)	199,00	MICKEY DONALD (JAP)	199,00
BATTLE TOADS (JAP)	199,00	OUT RUN 2019 (JAP)	199,00
BATMAN RETURN (EUR)	199,00	ROAD RASH (JAP)	199,00
BIOHAZZARD BATTLE (BONE) (USA)	199,00	ROBOCODE (JAP)	99,00
BLOCK OUT (JAP)	99,00	SAINT SWORD (JAP)	99,00
CHAMPIONSHIP PRO AM (USA)	129,00	SLIM WORLD (USA)	199,00
CRYING (JAP)	199,00	SPEEDBALL 2	199,00
DARIUS II (USA)	149,00	STRIDER (EUR)	199,00
DICK TRACY (EUR)	199,00	SUNSET RIDERS	199,00
F22 INTERCEPTOR (JAP)	199,00	THUNDER FORCE III (JAP)	199,00
GOLDEN AXE III (JAP)	199,00	TOE JAM EARL (EUR)	99,00
GYNOUG (EUR)	149,00	UNDEADLINE (EUR)	149,00
JOHN MADDEN 92 (USA)	149,00	VERTEX (EUR)	129,00
JORDAN VS BIRD (USA)	149,00	WONDERBOY 3 (EUR)	129,00
KID CHAMELEON (JAP)	99,0	ZERO WING (EUR)	129,00
LHX ATTACK CHOPPER (USA)	199,00		

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 99 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 45 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

ADAPTATEUR 60 HZ MEGBREY POUR CARTOUCHES USA : 149 F
AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

AMIGA CD 32

AMIGA CD + OSCAR + DIGGERS 2490 F

D. GENERATION	219 00	PINBALL FANTASY	229.00
SLEEP WALKER	249.00	ZOOL	259 00
OVER KILL	229 00	SENSIBLE SOCCER	229 00
NIGEL MANSELL	289,00	MICROCOSM	349 00

3 DO

3 DO + CRASH & BURN : NTSC 5490 F PAL 5890 F

JOINS THE PARADE	395,00	FUN PACK	395,00
IT S A BIRD LIFE	395 00	STELLAR 7	495,00
BATTLE CHESS	495,00	MAD DOG MC CREE	495 00
DRAGON S LAIR	495,00	OUT OF THIS WORLD	495 00
TOTAL ECLIPSE	495 00	NIGHT TRAP	495 00
MEGA RACE	495 00	LEMMINGS	495 00
PISTOLET	TEL	ESCAPE FROM MONSTER MANOR	495 00
JOHN MADDEN FOOTBALL	549 00	MICROCOSM	495 00

GENIAL! LE CDX PRO 399 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US SUR VOTRE MEGA CD

MEGA CD

MEGA CD 2 1790 F
MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER 1990 F

MEGA CD JAPONAISE

BARI ARM	250,00	PRINCE OF PERSIA	250 00
ELECTRIC NINJA ALESTE	250 00	RAMNA 1/2	449 00
FINAL FIGHT	**250,00**	WONDER DOG	250 00

MEGA CD USA

BATMAN RETURN	385,00	LETHAL ENFORCER + GUN	549 00
CHUCK ROCK	425,00	MAD DOG MC CREE	425 00
FLASHBACK	425,00	MICROCOSM	495,00
DOUBLE SWICH	495 00	MONKEY ISLAND	449 00
DRACULA	495 00	NHL 94	495 00
DUNGEON MASTER	449 00	POWER MONGER	425 00
FRICO LE DAUPHIN	425 00	SPIDERMAN	385 00
EUROPEAN RACERS	425 00	SEWER SHARK	495 00
GROUND ZERO	495 00	SHERLOCK HOLMES 2	449,00
INDIANA JONES	449 00	SUN OF CHUCK	495 00
JOE MONTANA	495 00	TERMINATOR	495 00
JURASSIC PARK	495 00	WILLY BEMISH	449 00
KRISS KROSS	449 00		

MEGA CD EUROPE

DUNE	385 00	SONIC CD	425,00
FINAL FIGHT	385 00	SILPNEED	425,00
HOOK	385 00	THUNDER HAWK	425 00
JAGUAR XJ220	385 00	WOLFCHILD	385 00
MORTAL KOMBAT	**TEL**	WONDERDOG	385 00
NIGHT TRAP	449 00	WWF RAGE IN THE CAGE	385 00
SHERLOCK HOLMES	385 00		

NOMBREUX AUTRES TITRES EN STOCK, NOUS CONSULTER

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 36.15 ESPACE 3

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux 25 F - consoles & accessoires 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40Frs / consoles 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs)
Je joue sur
SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME BOY ❒
SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ GAME GEAR ❒
SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité . . . ./..... Signature :

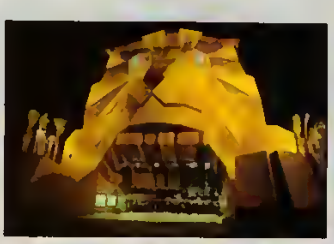
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles

CES DE LAS VEGAS : LA

C'est au Treasure Island, dans les chambres entourées en rouge que logeaient les reporters de Player One

Welcome back in Las Vegas, comme chaque année, au mois de janvier, tous les pros du business se donnent rendez-vous dans la plus célèbre ville du Nevada pour la grande foire du jeu vidéo. Et même si, cette fois, l'ambiance n'était pas vraiment délirante, les équipes de *Player One* et de Télévisator 2 se sont associées pour vous faire un compte rendu complet de ce salon.



Quoi de neuf à Las Vegas ? En plus du Treasure Island (photo du haut), ou logeaient les équipes de Player et de T2, deux nouveaux hôtels ont été construits en un an. Le Luxor (photo de gauche) et le MGM Grant (le plus grand hôtel du monde). Mais la véritable star du CES fut évidemment Virtua Racing sur MD qui a écrasé de toute sa classe tous les autres jeux. Cette année encore, Sega sort vainqueur de ce salon.

Dossier réalisé par

Crevette « Two for one ».
Photos : Jean-Phi « Amazing » et Pedro « Poker ».
Real entertainer : Freddy « Funky » Hausser.
Une production d'Alain « Luxor » Kanouche.

FIN D'UNE ÉPOQUE ?

Nous aurions pu titrer « Waterloo, morne plaine », tant ce CES fut, pour la première fois, décevant au niveau des nouveautés. Il faut dire qu'en ces temps de crise, c'est pas la joie chez les éditeurs. Mais là n'est pas la vraie raison de tant de morosité, car, si l'on regarde bien, le marché du jeu vidéo est encore l'un de ceux qui se sont les mieux portés en 93 et qui ont dégagé le plus de gains. Certains éditeurs, comme Virgin, Acclaim, Electronic Arts ou Capcom, ont même décroché le jackpot. Non, la vraie raison, c'est que l'on est en pleine période de transition. Nous assistons à la naissance d'une nouvelle époque ! Les NES, Megadrive et Super NES ont ouvert la voie à de nouveaux acteurs qui s'appellent : Saturn, Play Station et Project Reality. C'est une toute nouvelle génération de machines qui va débarquer de fin 94 jusqu'à mi-96. Nintendo et Sega seront toujours là, mais ils devront compter avec un gros nouveau... Sony ! Fini l'hégémonie du duo, c'est désormais un trio qui a toutes les chances de mener la danse. Et c'est ça, en fait, la grande nouveauté de ce CES de Las Vegas ; Sony était sur toutes les lèvres avec sa Play Station (voir p. 41). Du coup, les consoles 16 bits apparaissent de plus en plus comme des machines de transition, au bon sens du terme, un passage nécessaire entre la première génération des 8 bits et les machines multimédias du futur... Alors que deviennent les 3DO, Jaguar et autre CDI ? Trop chères, mal ciblées ou mal distribuées, elles vont avoir du mal à lutter contre les trois machines citées plus haut. Le monde du jeu vidéo change, avec un lot de nouveautés — comme le Full Motion Video, le multimédia, le CD — qui vont peut-être modifier l'essentiel de ce que nous recherchions dans les consoles, soit l'intérêt pur du jeu, au profit de la qualité technique. Qu'est-ce qu'on se marrait bien sur nos consoles 8 bits...

SEGA TROUVE LA SÉRÉNITÉ

Encore un nouveau CES que l'on va pouvoir porter à l'actif de Sega. Pour la deuxième année consécutive, Sega se démarque par son originalité, sa vivacité et son dynamisme.

Bref, le marketing de Sega prend sa vitesse de croisière, profitant du fait qu'en face, Nintendo est dans une période plutôt léthargique et n'a pas (encore ?) lancé de véritable contre-attaque.

Suivant l'ambiance générale du salon, Sega n'avait pas beaucoup de nouveautés à montrer, mais le peu a suffi à faire la différence. Et puis la Megadrive se porte bien en Occident. Le Mega CD, quant à lui, dispose d'un statut assez particulier puisqu'après avoir discuté avec l'ensemble des éditeurs et des acteurs du marché, on sait qu'il est unanimement considéré par le milieu comme une machine de transition, et que la sortie prochaine de la Saturn (voir encadré) lui sera fatale. Pourtant, il s'est honnêtement vendu aux USA (1 million d'après Sega). Les éditeurs investissent donc un minimum dans le développement, et sortent juste quelques titres, histoire de se faire un peu d'argent de poche (c'est toujours bon à prendre). Quant à l'avenir, il tient en un seul mot : Saturn.

En attendant la Saturn, le Mega CD continue de se vendre aux U S A.

SEGA CORP.

Incroyable ! Grâce au DSP que Sega a place dans la cartouche, Virtua sur MD restitue toutes les sensations de l'arcade.

VIRTUA RACING
(Megadrive)

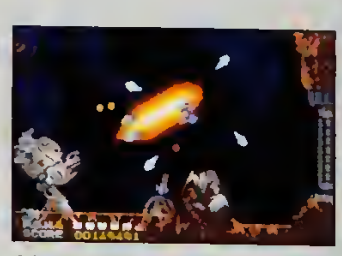
Cherchez pas, c'est l'événement du salon. Cela faisait très longtemps que Sega nous promettait d'adapter sa borne d'arcade vedette sur Megadrive... Eh bien, c'est fait ! Et avec panache (sans alcool !), contournant les limitations techniques de la Megadrive en ajoutant un DSP (un processeur de traitement des signaux digitaux) dans la cartouche. Le DSP précalcule toutes les données en 3D, avant de les envoyer au processeur central de la Megadrive, qui, lui, orchestre tous les éléments et la gestion du jeu. Et comme le processeur central de la Megadrive est assez rapide (68 000 fréquencé à 7,5 MHz), il ingurgite sans broncher les données en provenance du DSP. De plus, les programmeurs de chez Sega ont su parfaitement gérer cette architecture bicéphale, et le résultat est à tomber par terre. Pour moi qui connaît la borne sur le bout des doigts, je peux vous dire que cette adaptation est parfaite, la jouabilité excellente, les circuits sont respectés, et les sensations extraordinaires. Et, en plus, on peut jouer à deux simultanés, avec l'écran splitté. Le bonheur !

Même en mode deux joueurs, Virtua reste au top niveau.

Sur le stand Sega, une version de Virtua Formula One était presentee. Idéale pour se détendre entre deux rendez-vous.

SUB TERRANIA
(Megadrive)

Sub Terrania passait presque inaperçu sur le stand Sega, et pourtant c'était loin d'être le jeu le moins intéressant. Il reprend le même principe que l'un des vieux jeux de la NES, dans lequel on dirige un vaisseau attiré vers le bas par la pesanteur. À coups de gaz, il faut diriger le vaisseau, et rechercher des mineurs prisonniers dans les gigantesques cavernes d'une mine. Ça n'est pas sans rappeler Asteroid au niveau des déplacements. En tout cas, je peux vous dire que c'est le genre de jeu qui ne paie pas de mine (c'est le cas de le dire !) mais qui peut vous scotcher pendant des heures devant un écran.



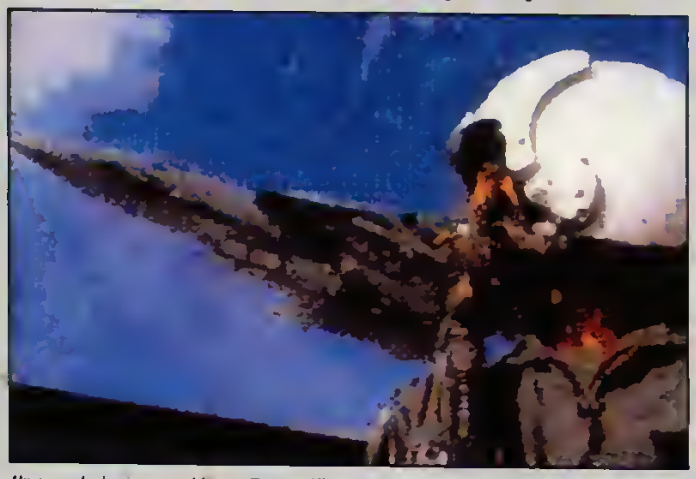
Sub-Terrania (MD).

SEGA CDX

La seule nouveauté hardware du salon vient de chez Sega. Il s'agit du CDX. Késaco ? Le CDX est une machine géniale qui regroupe, dans un même boîtier, la Megadrive et le Mega CD. Jusque-là, rien de bien extraordinaire (le WonderMega est déjà comme ça au Japon), mais là où c'est carrément fabuleux, c'est que le tout est à peine plus gros qu'un Discman, et intègre des batteries qui permettent de l'utiliser comme CD audio portable en voyage ! Et comme le look de l'engin est particulièrement réussi, vous aurez compris que cette machine est incroyable. Il y a même un petit écran LCD sur le dessus, pour afficher les plages musicales quand vous l'utilisez en audio. On vous en fera une démonstration complète dès que la machine sortira en France (vers mars ou mai d'après Sega France).

TOMCAT ALLEY
(Mega CD)

Ce n'est un secret pour personne : le Tomcat est mon zinc préféré, et reste, vingt ans après son premier vol, le meilleur avion de chasse du monde. Alors quand j'ai vu les images de Tomcat Alley sur Mega CD, j'ai failli tomber dans les pommes !

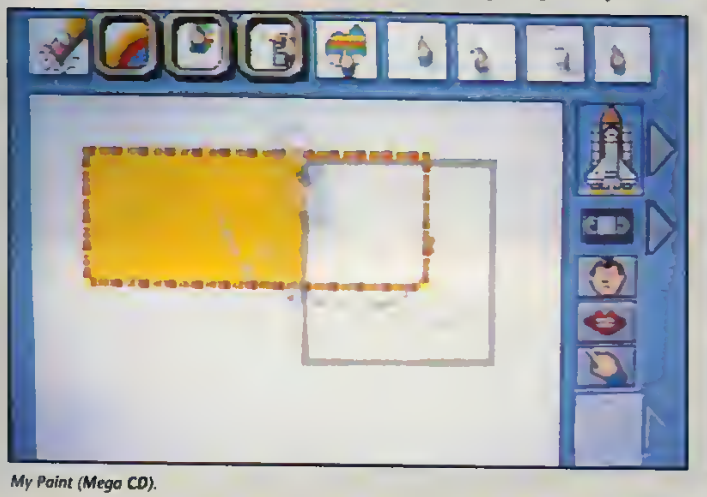


Un exemple de séquence vidéo sur Tomcat Alley (Mega CD).

Tout d'abord, j'ai cru qu'il s'agissait d'une bande annonce pour *Top Gun*, et puis, en regardant bien, je n'ai pas vu Tom Cruise, mais un démonstrateur, paddle en main. Bousculant tout le monde, j'ai approché cette merveille, tout en ressentant les premières frustrations. C'est sublime, il y a des dizaines de séquences vidéo filmées à bord d'un Tomcat, l'ambiance est digne d'un *Red flag* (les grandes manœuvres annuelles de l'armée de l'air américaine), mais hélas votre intervention sur le jeu est trop limitée, et une fois que vous avez détruit un Mig (cinq minutes maxi), vous avez fait le tour du jeu. M'enfin bon, grâce à lui, j'ai gagné une casquette et passé un bon moment. À suivre pour un test plus en profondeur.

MY PAINT
(Mega CD)

Vous vous souvenez peut-être d'Art Alive, un programme de dessin qu'avait sorti Sega sur Megadrive il y a un bon bout de temps. Trop limité, il était resté confidentiel. Voilà qu'on remet ça chez Sega avec My Paint, et sur Mega CD. Il semble aussi que les erreurs du passé aient été gommées, puisque My Paint s'utilise avec la souris Sega (qui va bien finir par sortir un jour !), et propose des fonctions de dessin bien plus puissantes. Je dirai même plus, My Paint dispose de LA fonction qui faisait défaut à Art Alive et à Mario Paint : la loupe ! Grâce à ce nouvel outil, je pense qu'il sera possible de faire des dessins bien plus fins et précis. À découvrir donc avec intérêt lorsqu'il sera disponible dans notre contrée.



My Paint (Mega CD).

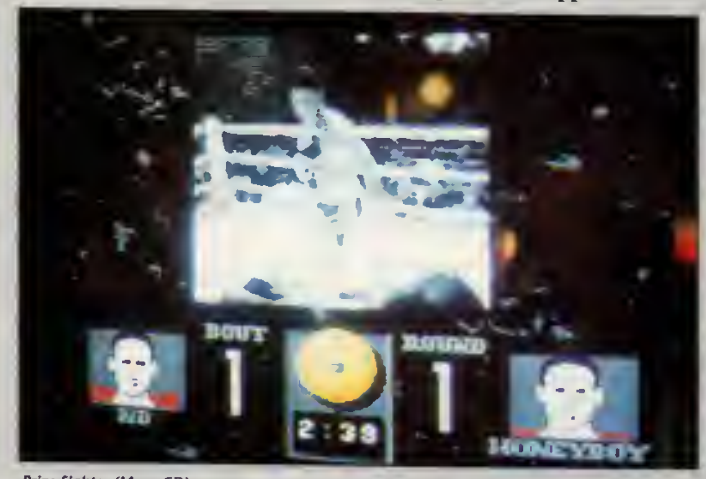
Double Switch (Mega CD).

DOUBLE SWITCH
(Mega CD)

Mélange de Night Trap et de Ground Zero Texas, ce jeu fait une fois encore appel au principe des séquences vidéo interactives sur Mega CD. Alors que tout le monde est d'accord pour dire que ce type de jeu manque d'intérêt, les éditeurs continuent d'investir des sommes énormes en développement. Double Switch en est l'exemple typique, puisque les concepteurs se sont carrément payé les services du réalisateur d'*Amityville IV* pour assurer la mise en scène des séquences vidéo. À la sortie c'est beau, mais on est plus spectateur que joueur.

PRIZE FIGHTER
(Mega CD)

Prize Fighter est un jeu assez bizarre, une sorte de film sportif interactif, combinant des séquences vidéo avec des combats digitalisés. Encore une fois, ce genre de jeu (si l'on peut appeler ça ainsi !) n'a pas beaucoup d'intérêt, et cela prouve une nouvelle fois que les éditeurs sont très mal à l'aise pour développer sur CD.



Prize Fighter (Mega CD).

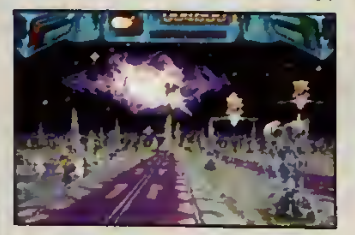
DRAGON'S LAIR
(Mega CD)

Dragon's Lair fut le premier jeu sur Laser Disc en arcade. Il n'est donc pas étonnant de le retrouver sur Mega CD. Il est strictement identique à la version arcade (la résolution et le nombre de couleurs en moins). Certains adorent, d'autres détestent, moi je dirais que je balance entre les deux !

Dragon's Lair (Mega CD).

SOULSTAR
(Mega CD)

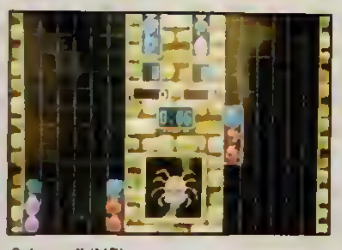
Soulstar a été développé par Core Design, auquel on doit l'impressionnant Thunderhawk. Et on retrouve justement beaucoup des acquis de Thunderhawk dans ce shoot



Soulstar (Mega CD).

them up en perspective qui utilise le mode 7 du Mega CD. Ça bouge redoutablement vite et bien, les graphismes sont assez sympa, le peu que j'en ai joué m'a laissé une très bonne impression... À suivre de près !

COLUMNS II
(Megadrive)



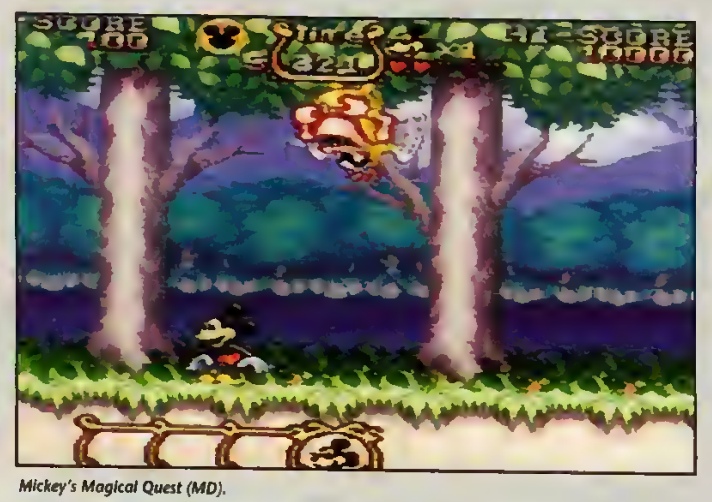
Columns II (MD).

Le Tetris clone de Sega n'avait pas fait reparler de lui depuis sa version Game Gear. Finalement le revoilou ! C'est donc la suite de cet excellent jeu de réflexion qui emménage sur Megadrive. À première vue, pas de grand chambardement, si ce n'est des graphismes de meilleure qualité et l'apparition d'un timer.

CAPCOM

MICKEY'S MAGICAL QUEST
(Megadrive)

Une seule et unique nouveauté chez Capcom pour Sega, mais elle est assez surprenante, puisqu'il s'agit de l'adaptation de Mickey's Magical Quest sur Megadrive !



Mickey's Magical Quest (MD).

Je ne suis pas persuadé que ce soit le jeu qui manquait le plus aux possesseurs de Megadrive, mais la réalisation est tellement bonne et le résultat si proche de la version originale sur Super NES, qu'après tout cela valait sans doute la peine de le réaliser.

KONAMI

CASTLEVANIA BLOODLINES
(Megadrive)

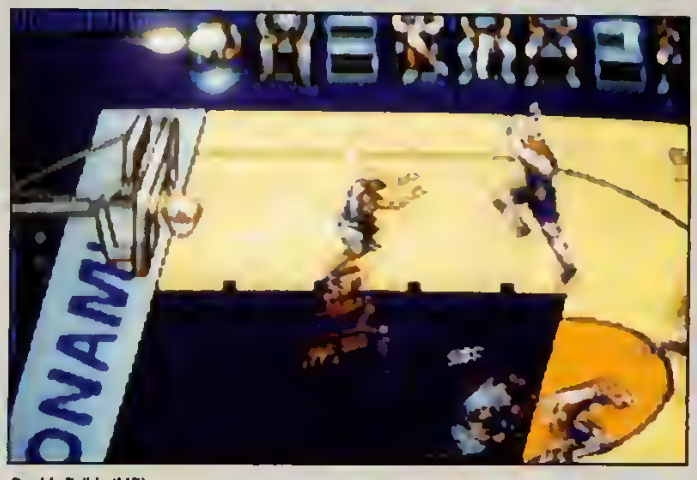
On vous en avait déjà parlé au dernier CES de Chicago, et on vous avait dit à l'époque qu'il n'était pas terrible pour un Castlevania, mais que ce n'était qu'une préversion, et qu'il devait être retouché. À

Castlevania (MD).

première vue, moi, je n'ai pas remarqué de changement, mais comme mes petits camarades l'ont trouvé vachement bien cette fois, faudrait que j'y joue un peu plus sérieusement. Je suis peut-être passé à côté des subtilités ! On gardera donc le suspens jusqu'au test complet. À propos de Castlevania, je tiens à vous signaler que la meilleure version de ce jeu est sortie il y a peu de temps sur NEC CD-Rom (voir NEC Club). Si vous possédez cette machine, précipitez-vous, c'est un véritable collector !

DOUBLE DRIBBLE
(Megadrive)

Voici une nouvelle qui ne va pas faire plaisir à Iggy pour lequel Double Dribble (à l'époque sur NES) reste lié au souvenir d'un test maudit (qui entache toujours sa réputation, d'ailleurs !), mais cette simulation de basket-ball revient sur Megadrive. Alors, Iggy, y a combien de quarts-temps dans ce jeu ?



Double Drible (MD).

VIRGIN GAMES

JAMMIT
(Megadrive)

Au cas où personne ne s'en serait rendu compte, le basket est le sport à la mode en ce moment (et c'est pas moi que ça dérange, j'adore Jordan). À se demander si les sports vérolés comme le soccer (football européen) vont y résister. Bref, une boîte comme Virgin qui se veut branchée ne peut pas laisser passer un tel mouvement et y apporte son grain de sel avec une simulation du type One on One. Je doute que cela fasse autant de bruit qu'Aladdin en a fait du côté des jeux de plate-forme, m'enfin, qui vivra verra...

DUNE II, BATTLE FOR ARRAKIS
(Megadrive)

Contrairement au premier Dune, réalisé par Philippe Ulrich (que je salue ici bien bas), ce n'est point un jeu d'aventure mais un wargame saupoudré de réflexion et d'un tout petit chouïa d'action. Moi, avec mon cerveau de moineau et mes goûts de bourrin, j'aime pas trop, mais j'ai un tas de copains qui en sont totalement fous. Et c'est vrai que c'est rudement bien foutu, mais faut rentrer dedans et aimer se prendre la tête. On vous expliquera tout quand on fera le test complet dans un prochain *Player*.

ANOTHER WORLD
(Mega CD)

Version très décevante (surtout au niveau de la lenteur de l'animation) du hit d'Éric Chahy, notre génie national (qui était en touriste au CES, d'ailleurs). Au suivant !

ELECTRONIC ARTS

SKITCHIN'
(Megadrive)

C'est le jeu phare du moment pour Electronic Arts. Mais autant le dire tout de suite, je trouve qu'ils ne se sont pas beaucoup pris la tête pour le faire. C'est facile comme recette, il faut prendre Road Rash, remplacer la moto par un roller-skate et changer quelques tout petits détails. Et on obtient ?... ben oui, un nouveau jeu ! Ah la la ! y a des fois où c'est magique de faire des hits, quand même ! Sur notre dos ? Nooon, qu'est-ce qui vous fait croire ça ?

MUTANT LEAGUE HOCKEY
(Megadrive)

Décidément, l'originalité fait un peu défaut en ce moment chez EA (il faut ajouter qu'ils n'ont pas chômé l'année dernière !).

Après Skitchin', remake de Road Rash, voici Mutant League Hockey, croisement de Mutant League Football et de NHL Hockey.

À signaler, à ce propos, la sortie de NHL Hockey sur Mega CD.

ACCLAIM

NBA JAM
(Megadrive)

Comme à son habitude, Acclaim sort ses grosses licences sur tous les formats. NBA Jam, qui est, rappelons-le, leur gros titre de l'année, n'échappe pas à la règle et s'incruste également sur Megadrive.

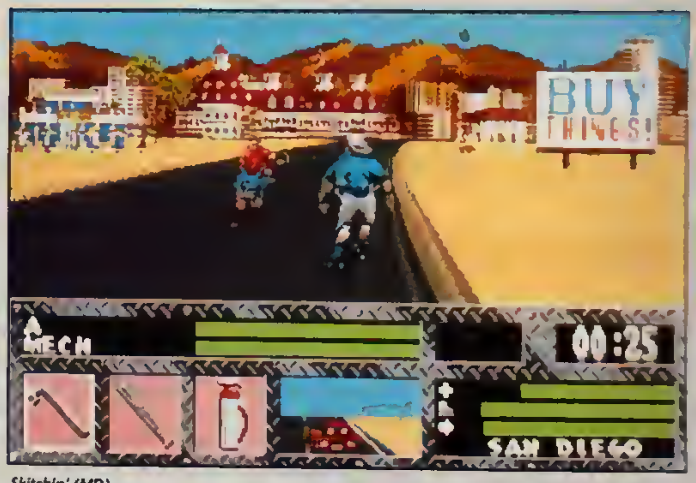
ITCHY AND SCRATCHY
(Megadrive)

C'est l'adaptation d'un dessin animé célèbre aux USA.

MORTAL KOMBAT
(Mega CD)

Le jeu de baston qui se targue d'être le plus violent (et déclenche, d'ailleurs, une énorme polémique autour de la violence dans les jeux aux États-Unis), s'installe sur Mega CD.

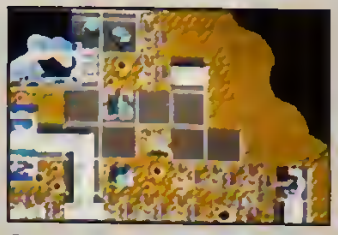
Voilà de quoi mettre l'eau à la bouche de tous les bastonneurs fous.



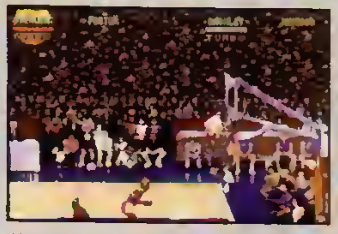
Skitchin' (MD).

Mortal Kombat (Mega CD).

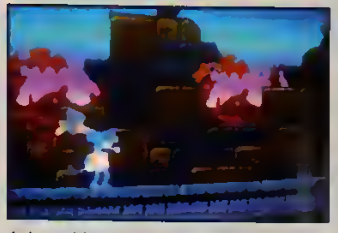
Jammit (MD).


Dune II (MD).

Mutant League Hockey (MD).


NBA Jam (MD).

NBA Jam (MD).


Itchy and Scratchy (MD).

Bubsy II (MD).

ACCOLADE

BUBSY II
(Megadrive)

Le chat sauvage d'Accolade aura beaucoup fait parler de lui en 93, et a l'air de vouloir récidiver en 94, puisque le second épisode de ses aventures est déjà pratiquement prêt. Cela ressemble au premier volet, avec quand même des nouveautés très intéressantes. Ainsi, le jeu n'est plus linéaire, mais des warp zones vous emmènent dans différents levels et endroits... dont nous reparlerons.

CHARLES BARKLEY BASKET
(Megadrive)

Encore un jeu de basket, cette fois à l'effigie de Barkley, qui, pour l'occasion, délaisse un instant les pubs Nike. Dommage car le jeu n'en vaut vraiment pas la chandelle !

Charles Barkley Basket (MD).

BRETT HULL HOCKEY
(Megadrive)

Ben oui, c'est bateau ce que je vais dire, mais Brett Hull est l'un des plus grands joueurs de hockey sur glace (il ne vaut pas Wayne Gretzky quand même, mais il est au niveau de Mario Lemieux), et ce jeu est à son effigie. Que voulez-vous, pour vendre il faut... un nom !

SPEED RACER
(Megadrive)

C'est un jeu de course bizarre qui reprend un peu l'esprit de Cyber Formula, le dessin animé japonais.

JVC

RISE OF THE ROBOTS
(Megadrive)

Il s'agit d'un jeu de combat entre robots, peu intéressant, il faut bien le dire.

REBEL ASSAULT
(Mega CD)

Le fabuleux jeu de Lucasfilm Games, évidemment tiré de trilogie de *La Guerre des étoiles*. Conçu spécialement pour les CD-Rom PC, Rebel Assault ne démérite pas dans sa version Mega CD. Un jeu culte, tout comme la série de films dont il est tiré.

TECHNOS

POPEYE
(Megadrive)

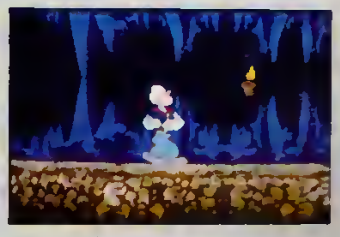
Le bouffeur d'épinards s'était fait relativement discret sur console (sa toute dernière apparition remonte en effet à 1985 sur NES !).

Et c'est Technos, l'éditeur qui est à l'origine de Double Dragon (ce n'est pas rien quand même...), qui le remonte à la surface avec une version Megadrive, pour le moment encore en chantier, mais qui, apparemment, ne s'annonce pas mal.

Bret Hull Hockey (MD).

Rise of the Robots (MD).

Speed Racer (MD).



Popeye (MD).

Popeye (MD).

JUGGERNAUTS
(Megadrive)

Voilà un jeu qui, s'il est réussi, pourrait refaire le coup de tonnerre qu'a provoqué Mortal Kombat. Vous l'aurez compris, il s'agit d'un jeu de baston, mais dont les héros ont été entièrement dessinés et animés sous Silicon Graphics, à partir des roughs d'un dessinateur de comics. En tout cas, le look des personnages est vraiment sauvage et assez fascinant. Reste à voir si la jouabilité et l'intérêt suivront...

Les quatre principaux combattants de Juggernauts. Impressionnant non ?

Lunar the Silver Star (Mega CD).

WORKING DESIGN

LUNAR THE SILVER STAR
(Mega CD)

Lunar est sorti il y a un bon bout de temps au Japon, mais fait seulement son entrée en Occident. C'est un fabuleux jeu d'aventure... Peut-être même le meilleur sur Mega CD.

VAI
(Mega CD)

Dans le même esprit que Lunar, un jeu d'aventure au look manga, avec des mecchas (c'est comme ça qu'on appelle les robots genre Gundam ou Robotech) en prime.

VIACOM

BEAVIS AND BUTT-HEAD
(Megadrive)

Si un jeu doit devenir mon titre culte sur ce salon, c'est bien celui-là ! Pour ceux qui ne seraient pas câblés, il faut que je vous explique que Beavis et Butt-Head sont les deux personnages fétiches de MTV, la chaîne musicale. Ces deux héros de dessin animé, volontairement abrutis, commentent avec une vulgarité hilarante et une bêtise particulièrement comique les programmes de MTV. Ils sont en même temps spectateurs et acteurs de leur propre chaîne. Du coup, ils sont devenus de véritable stars. À preuve, Viacom vient d'en faire un jeu. Moi qui les adule, ça me rend fou de penser que

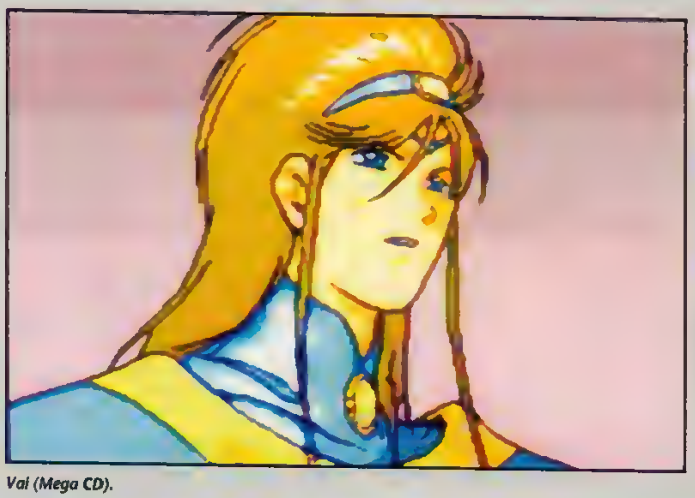
Beavis and Butt-head (MD).

Fatal Fury 2 (MD).

je vais bientôt les avoir sur ma Megadrive...

Beavis : « Huh, this game looks pretty cool, huuuh !

Butt-head : — Haaa yeah, white-ass, but the two guys look stooopid ! ha ha ! »



Vai (Mega CD).

TAKARA

JOE AND MAC
(Megadrive)

Sublime adaptation de la borne d'arcade de Data East, sans doute la plus fidèle sur console.

FATAL FURY 2, KING OF THE MONSTER 2
(Megadrive)

Takara, comme c'est devenu l'habitude, continue d'adapter les jeux de la Neo Geo sur les 16 bits de Sega et de Nintendo.

C'est le cas pour Fatal Fury 2, le jeu de baston préféré de Chris (quand il souffle entre deux parties de Street Fighter II), et King of the Monster 2, que je trouve toujours aussi injouable.

AMERICAN LASERGAMES

MAD DOG MC CREE I, II
(Mega CD)

Si vous fréquentez les salles d'arcade, vous connaissez forcément Mad Dog Mc Cree, le jeu sur Laser Disc dans lequel vous tirez avec un gun optique sur l'écran pour tenter de shooter de vrais acteurs dans un western spaghetti (ouf, on respire !). Eh bien les deux épisodes sont sur le point de sortir. Le gun sera vraisemblablement livré avec les jeux.

Ball Z (MD).

AT&T

EDGE 16 + BALL Z
(Megadrive)

Le Edge 16 est un système que l'on a peu de chance de voir débarquer en France vu le monopole exercé sur les télécommunications. Il s'agit d'un modem qui permet de jouer contre des copains, à distance, par le biais du téléphone. Le premier jeu à exploiter cette technique s'appelle Ball Z, et c'est un jeu de baston. M'enfin bon, ça reste un peu gadget et, de toute façon, on n'est pas prêt de le voir arriver dans notre pays.

SPORTS SCIENCES

TEE V GOLF
(Megadrive)

Tee V Golf (MD).

Tee V Golf est un système génial qui combine une simulation de golf sur Megadrive couplée à un club de golf équipé d'un faisceau laser analysant vos mouvements et que l'on peut connecter sur les prises paddle.

Avec ce principe, est gommé le principal défaut des simulations de golf en jeu vidéo : dans Tee V Golf, c'est le véritable mouvement du golfeur que vous effectuez, celui qui va déterminer la direction et la force de votre petite balle blanche. C'est assez incroyable à voir et le pire... c'est que ça marche !

NINTENDO

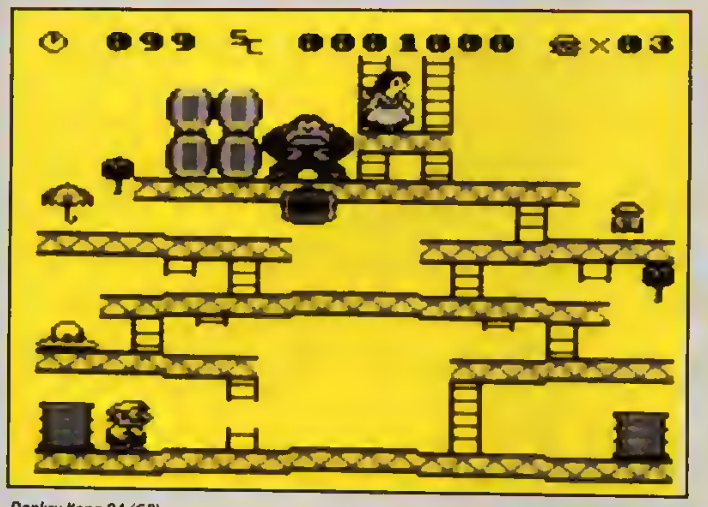
LA GAME BOY FAIT SON SHOW

Devinez quelle est la console qui, à l'heure actuelle, se vend le mieux... La Super Nintendo ? Que nenni ! La Megadrive ? Pas plus ! Alors, vous séchez, hein ! Il faut dire que la réponse a de quoi surprendre, puisqu'il s'agit de la Game Boy. Alors que tout le monde l'avait enterrée un peu vite, que les éditeurs se sont focalisés sur les consoles 16 bits, la Game Boy a continué son petit bonhomme de chemin en se vendant tous les ans à des dizaines de millions d'exemplaires. Et comme Nintendo a eu l'intelligence de baisser régulièrement les prix pour arriver à des sommes abordables pour tous (une fois n'est pas coutume !), la conséquence est inévitable, cette petite console maligne devient un véritable succès populaire. Mais le prix n'explique pas tout, de Super Mario Land II à Zelda, en passant par Mystic Quest, Megaman ou Tiny Toon, la portable de Nintendo dispose d'une logithèque vraiment complète et de très grande qualité. Et puis elle possède un argument technique de choc : un écran couleur c'est bien, mais tenir deux ou trois mois sans changer de pile, c'est mieux ! Cette vague Game Boy se ressentait fortement sur le salon. Même sur le stand Nintendo, les meilleures nouveautés tournaient sur Game Boy, quant aux *third parties* (les éditeurs licenciés par Nintendo), ils étaient nombreux à présenter tout un tas de titres pour cette machine géniale (depuis le temps que l'on vous le dit). En revanche, la Super Nintendo, elle, se prend un petit coup de blues : rien de très nouveau ou de surprenant sur le stand Nintendo, et les licenciés ne présentaient que des trucs classiques ou déjà vus...

NINTENDO 64 BITS PROJECT REALITY

Il était encore bien trop tôt pour espérer voir la future Nintendo 64 bits à Las Vegas (surtout qu'elle est encore loin d'être prête). En revanche, comme pour prouver l'existence du « Project Reality » (c'est le nom de code actuel de la 64 bits), Nintendo a proposé sur son stand une démonstration de Silicon Graphics (les ordinateurs qui servent de base à la conception de la future console de Nintendo, auxquels on doit les effets spéciaux de *Terminator 2* et de *Jurassic Park*). Un panneau annonçait : « Project Reality, Nintendo/Silicon Graphics, Coming 1995 » (arrivée en 1995). Mais beaucoup de gens du milieu (et nous les premiers) pensent qu'il faut plutôt compter dessus pour 1996. En tout cas, si Nintendo parvient à transformer en consoles les machines présentes sur ce stand, ça risque de décoiffer : sur une démo de simulateur de vol, on pilotait un F-16 qui dépassait nos rêves les plus fous (c'était largement du niveau des simulateurs qu'utilise l'armée de l'air !)... Une chose est sûre, avec l'arrivée de la Saturn de Sega et de la Play Station de Sony, Nintendo n'a pas intérêt à trop traîner ni à refaire les erreurs techniques commises sur la Super NES (processeur central trop lent et port d'extension 8 bits au lieu de 32), surtout qu'ils perdent pas mal de part de marché aux USA en ce moment.

NINTENDO Co LTD



Donkey Kong 94 (GB).

DONKEY KONG 94
(Game Boy)

Pratiquement la seule surprise de ce salon. Le bon vieux Donkey Kong, qui est, je vous le rappelle, le jeu dans lequel est apparu Super Mario pour la première fois et sur lequel s'est construite la fortune et la réputation de Nintendo, nous fait un come back mémorable dans une sublime version portable. Pour qu'ils fassent appel aux valeurs anciennes, c'est que ça ne doit pas aller très fort en ce moment ! Toujours est-il que ce Donkey Kong réussit à faire abstraction du seul défaut qui affligeait les versions précédentes (il n'y avait que quatre levels et, quand vous les finissiez, cela reprenait au premier en plus difficile), puisqu'il compte sur Game Boy, accrochez-vous (Cliffhanger ?)... 110 levels !

WARIO LAND « SUPER MARIO LAND III »
(Game Boy)

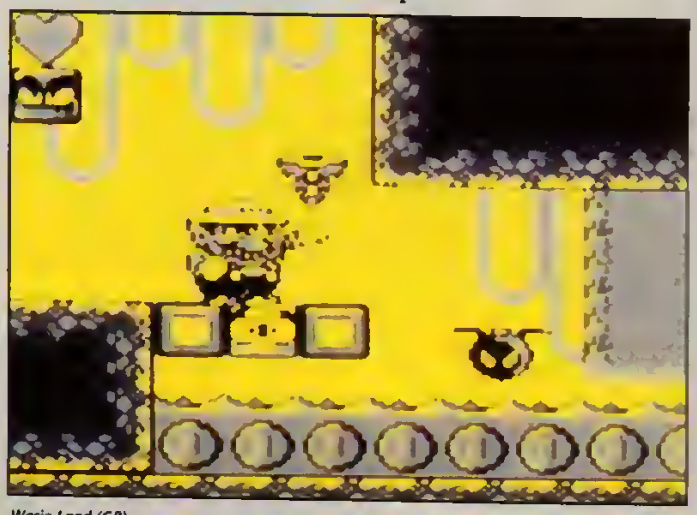
Déjà présenté sous le nom de Wario Land au salon de Chicago l'année dernière, ce jeu nous revient sous le titre de Mario Land III. Certes, à l'époque, il s'agissait d'une préversion encore bégayante, alors que là, cette fois, il est terminé. La grande originalité de ce Mario Land III, c'est que vous ne contrôlez plus Mario, mais Wario, son négatif ennemi juré! Avec des sprites gros comme des poings, ce soft réussit le miracle d'être extrêmement jouable. J'irai même plus loin, je le trouve mieux que Mario Land II... Mais on aura le temps d'en reparler quand le temps viendra d'en faire le test !

TETRIS 2
(Game Boy)

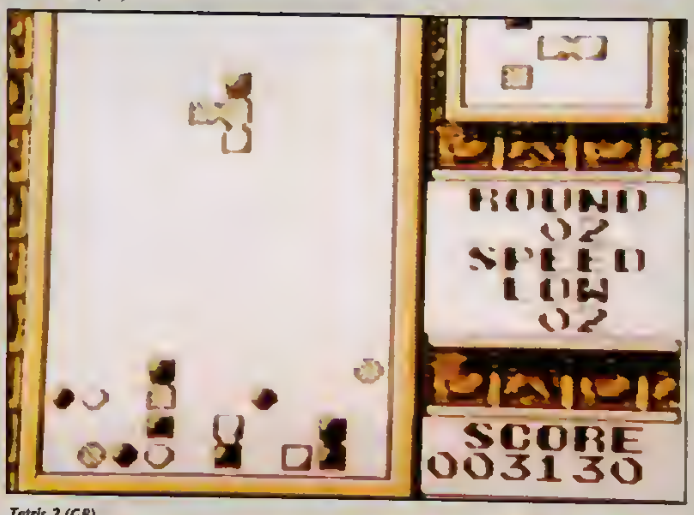
Encore du remake sauvage — comme je vous l'ai dit, on a vraiment l'impression que Miyamoto et ses coéquipiers ont perdu leur cerveau, car tout cela manque sérieusement d'originalité. Enfin, toujours est-il que Tetris 2 peut se décrire comme un compromis entre Tetris et Dr Mario. De toute façon, la recette de base est tellement bonne que l'on ne peut qu'aimer, mais bon, c'est pas ça qui va faire avancer le « schmilblick » !

STUNT RACE FX
(Super Nintendo)

Depuis le temps que l'on attendait un nouveau jeu utilisant le Super FX, on commençait à se choper des toiles d'araignée dans les coins. Après le rejet général dont avait écopé FX Trax au salon de Chicago, on espérait bien ne plus jamais le revoir. Eh c'est malheureusement raté ! Le revoici, sous le nom de Stunt Race FX, et les éditeurs ont l'air décidés à le sortir en magasin... Ils ont beau nous dire qu'il utilise le tout nouveau chip Super FX2, je n'ai jamais vu Nintendo, de toute son histoire, sortir un jeu, développé par eux, aussi lent, injouable et inintéressant. Chez Nintendo, ils affirment que la version finale sera très bonne, nous, on n'y croit pas trop. À suivre...



Wario Land (GB).



Tetris 2 (GB).

Stunt Race FX (SN).

Super Metroid (SN).

SUPER METROID
(Super Nintendo)

Ah ! les possesseurs de NES se souviennent sûrement de Metroid, l'un des tout premiers jeux sur console sortis chez Nintendo. Et c'est avec surprise (quoique l'on se soit toujours dit qu'ils pourraient bien remettre ça en 16 bits) qu'on le voit débarquer sur la Super Nintendo.

Dur de vous décrire ses particularités (il faut dire qu'on a pas trouvé le temps d'y jouer beaucoup), car seuls les graphismes sont vraiment représentatifs de cette version. Sinon, le soft en lui-même reprend exactement les mêmes concepts, les mêmes mouvements, la même jouabilité (tant mieux d'ailleurs !). Bref c'est Metroid en... super !

KIRBY'S TEE SHOT
(Super Nintendo)

Nintendo fait vraiment le forcing pour imposer Kirby comme l'un de ses personnages fétiches. On le retrouve partout ! Le dernier en date est ce Kirby's Tee Shot, un mélange de simulation de Mini Golf et de Marble Madness. Cela ressemble aussi au Fantasy Golf qu'avait édité Electronic Arts il y a très longtemps. Moi, j'adore ce type de jeu, donc je ne peux qu'être comblé, d'autant que les graphismes sont assez amazing comme diraient not' rédac chef et Jean-Phi (qui a fait les photos de ce dossier). Bref, revenons à nos moutons, c'est tout gentil, tout mignon et amusant. Donc c'est bien.

SOUND FANTASY
(Super Nintendo)

Pour faire une bonne vanne, j'ajouterai que c'est un jeu qui risque de faire beaucoup de bruit lors de sa sortie (rires SVP !), mais pour redevenir sérieux, je dirai plutôt qu'il s'agit du petit frère de Mario Paint. Sound Fantasy va essayer, tout comme son prédécesseur, de nous éveiller intellectuellement (ça va être dur !), à l'aide de petits ateliers de musique, de dessins et de jeux (ah, tout de même !).

Kirby's Tee Shot (SN).

Tout cela, bien sûr, contrôlé à la souris. En tout cas, de l'avis de tous ceux qui étaient là, ça paraît très bien foutu.

Sound Fantasy (SN).

NHL STANLEY CUP
(Super Nintendo)

Déjà présenté à Chicago, NHL Stanley Cup risque d'être attendu avec impatience par les fans de jeux de sport sur la Super Nintendo. Il faut dire qu'avec un terrain tout en mode 7, des sprites de joueurs suffisamment gros pour lire le numéro sur leur maillot, et des mouvements de caméra délirants qui nous font suivre l'action, cela promet de sacrées parties.

CAPCOM

MEGAMAN'S SOCCER
(Super Nintendo)

Megaman aura mis du temps pour arriver sur Super Nintendo, mais maintenant qu'il y est, il ne s'arrête plus ! Après Megaman X, voici Megaman's Soccer, une simulation de football un peu fantaisiste, dont les joueurs ne sont autres que les personnages des aventures de Megaman. C'est mignon tout plein, mais... faut aimer le football !

NHL Stanley Cup (SN).

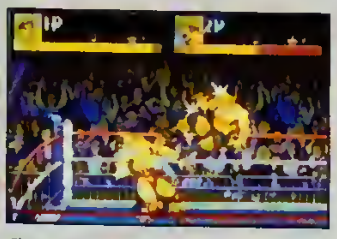
Megaman's Soccer (SN).

Chun-Li et Cammy (la mieux des deux) miment pour vous un combat.

Sur son stand, Capcom exposait quelques uns des produits dérivés de SFII. A noter le superbe masque de Dhalsim, ça fout la trouille.

SLAM MASTER
(Super NES)

Tiré d'une des bornes d'arcade de Capcom, Slam Master est une simulation de catch fort réussie au niveau visuel. Pour ce qui est du jeu, mieux vaut être ricain, buveur de bière d'au moins 100 kg pour vraiment apprécier...



Slam Master (SN).

KING OF DRAGON
(Super NES)

Descendant direct de Magic Sword, King of Dragon reprend une catégorie chère à Capcom, les beat'em up d'heroic fantasy. Les graphismes sont particulièrement impressionnants à certains passages, et les boss rivalisent de grandeur... Capcom sera toujours Capcom !

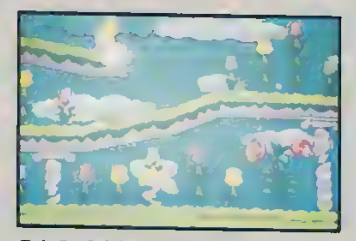
King of Dragon (SN).

KONAMI

TWIN BEE RAINBOW BELL ADVENTURES
(Super NES)

Pop'n Twin Bee est l'un des plus beaux shoot'em up de la Super Nintendo et à peine vient-il de sortir que Konami récidive. Mais, cette fois, les Twin Bee reviennent sous la forme d'un jeu de plate-forme. Et je peux vous dire tout de suite que c'est l'un des plus beaux que j'aie jamais vus. Coloré uniquement avec les pastels qui font tout le charme des Twin Bee, il est d'une jouabilité extraordinaire et propose même de jouer à deux en simultané sur écran splitté.

Sans conteste l'un des jeux les plus superbes de l'année prochaine... À ne rater sous aucun prétexte.



Twin Bee Rainbow Bell Adventures (SN).

ROCKET KNIGHT ADVENTURES
(Super NES, Game Boy)

Deux coups de tonnerre vont résonner dans le ciel Konami : Rocket Knight, le jeu star de cet éditeur japonais qui a eu autant de succès sur Megadrive, arrive d'abord sur Game Boy (!), et ensuite sur Super Nintendo (!!). Nous n'avons qu'une photo, pas terrible, de la version Game Boy, et rien encore sur Super Nintendo, mais une chose est certaine : les deux versions vont faire un malheur.

THE REVENGE OF THE MYSTICAL NINJA 2
(Super NES)

C'est l'un des meilleurs jeux de la Super Nintendo et, si je vous parle du second épisode qui est sur le point de sortir aux USA, c'est surtout pour signaler que le premier sort très prochainement en France et que c'est une véritable merveille (hey les mecs ! vous pouvez me dire merci, parce que ça fait plus d'un an que je prends la tête à mes potes de chez Konami pour qu'ils le traduisent et le sortent chez nous !).

POP'N TWIN BEE
(Game Boy)

Pendant que nous sommes avec les Twin Bee, je vous signale que Konami va sortir Pop'n Twin Bee, le shoot'em up, sur Game Boy. J'en ai l'eau à la bouche !

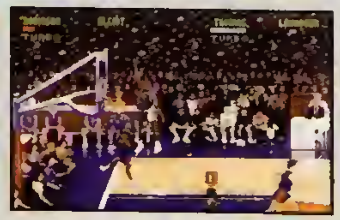
ANIMANIACS
(Game Boy, Super NES)

Quant au grand jeu de fin d'année 94 sur lequel mise énormément Konami, ce sera Animaniacs, l'adaptation d'un dessin animé réalisé par Spielberg, qui fait un véritable carton. Mais il est encore beaucoup trop tôt, aucune image n'est à ce jour disponible.

ACCLAIM

NBA JAM
(Super Nintendo)

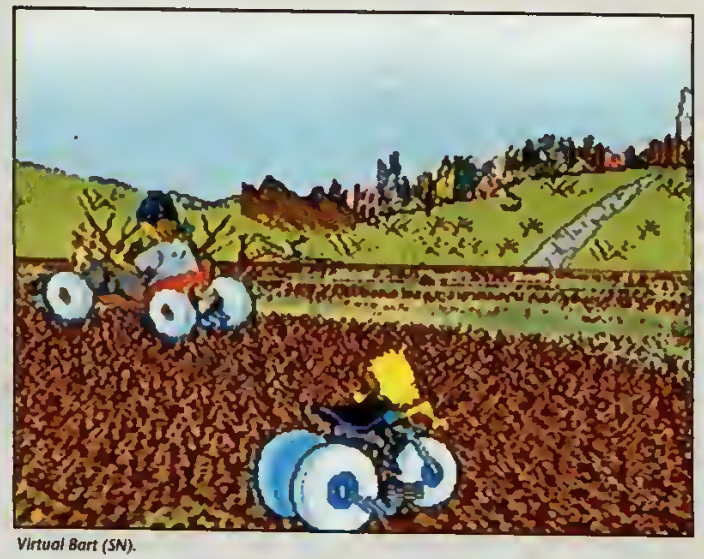
Mortal Kombat aura été leur cheval de bataille en 93, NBA Jam sera celui de 94. Il faut dire que ce jeu de basket, tiré d'une borne d'arcade assez


NBA Jam (SN).

célèbre dans les salles, est particulièrement impressionnant sur Super Nintendo. Alors je ne m'étends pas trop, car ils vont tellement mettre le paquet dessus que vous allez en bouffer à toutes les sauces dans les mois à venir. Autant ne pas vous en dégoûter tout de suite.

VIRTUAL BART
(Super Nintendo)

Acclaim n'a pas fini d'exploiter le filon Simpsons et, pour être honnête, c'est pas moi que ça dérange ! Le camarade Bart revient une fois de plus sur les écrans, et pour notre plus grand plaisir, dans une aventure assez bizarre (décidément, à croire que la


Virtual Bart (SN).

Super Nintendo a des effets psyché sur lui !). Y a plein de séquences en mode 7, c'est assez jouable, et ça a l'air vraiment fou.

BART AND THE BEANSTALK
(Game Boy)

La Game Boy aussi a droit à une nouvelle aventure du Bartounet. Il va se prendre les pieds dans un jeu de plate-forme cosmique et rentrer en conversation avec des haricots... D'où le nom !

HUDSON SOFT

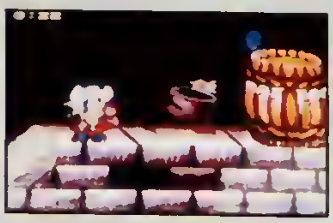
SUPER BOMBERMAN 94
(Super Nintendo)

Vous avez dû vous en rendre compte, mais tant à *Player* qu'à MCM ou à Télévisator 2, Super Bomberman est LE jeu qui rend tout le monde fou. Vous pouvez le demander à n'importe laquelle de ces trois équipes, elle vous répondra forcément que le meilleur jeu de la planète, c'est Super Bomberman. Alors imaginez nos tronches avec Pedro (le

Super Bomberman 94 (SN).

rédac chef) quand on s'est retrouvé devant Super Bomberman 94 sur le stand Hudson ! Du délire !

Du coup, on va tout faire pour se le procurer rapidement et vous expliquer ce qu'il a de nouveau (détour habile pour ne pas avouer que c'est surtout pour y jouer des nuits entières entre nous).


Fievel et le Nouveau Monde (SN).

FIEVEL ET LE NOUVEAU MONDE
(Super Nintendo)

Souvenez-vous de ce film en animation qu'avait réalisé Spielberg il y a quelques années. Eh bien, allez savoir pourquoi, Hudson Soft s'est payé les droits, et nous en sort un jeu qui, ma foi, a l'air tout à fait correct.

SUNSOFT

THE DEATH AND LIFE OF SUPERMAN
(Super Nintendo)

Vous ne le savez peut-être pas, mais l'Amérique a été bouleversée, l'année dernière, quand, dans un numéro spécial de l'une des revues de DC Comics, Superman est mort ! Seulement voilà, l'Amérique est ainsi faite : les intérêts économiques l'emportent souvent sur le panache. Les coûts d'une telle perte étant trop importants, DC Comics vient de ressusciter Superman. Avec une nouveauté, il a les cheveux longs (si ça continue, il va se mettre à chanter « Get in the Ring Motherfucker » à la place des Guns !). Sunsoft, qui a quand même beaucoup d'accointances avec DC Comics (cf. Batman), n'a pas raté l'occasion d'en faire un jeu. C'est un beat'em up qui ressemble beaucoup au Batman Returns de Konami (décidément, qu'est-ce qu'ils se pompent l'un l'autre !).

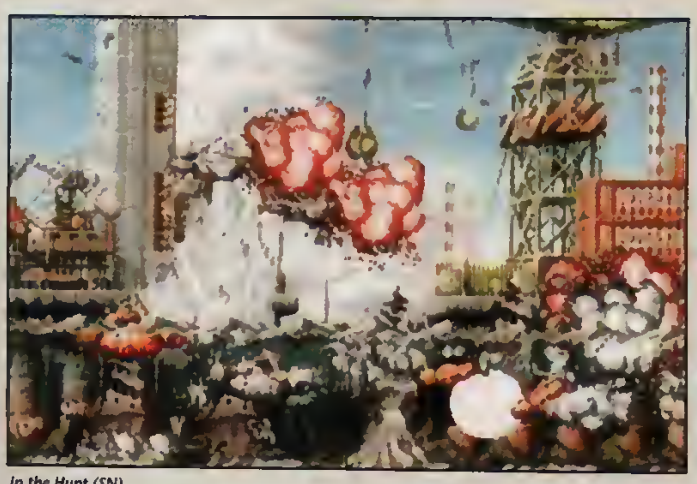
The Death and Life of Superman (SN).

SPEEDY GONZALES
(Super Nintendo)

Arrrriba, arrrriba ! Speedy Gonzales, la souris mexicanos la plou rapidos de tout l'ouest du Pecos, vient s'incrustados én la Super Nintendos.

Et qui c'est qui va être vachement content ? Ben c'est moi, parce que j'ai toujours été un fan de cette petite bestiole. Alors, forcément, ça me fait rudement plaisir de la retrouver sur Super Nintendo, surtout que cela occasionne un jeu de plate-forme muy sympaticos !

Speedy Gonzales (SN).


In the Hunt (SN).

IREM

IN THE HUNT
(Super NES)

In the Hunt est le dernier shoot'em up (aquatique) qu'a sorti Irem en arcade, et la version Super Nintendo est déjà en préparation ! Ça promet un maximum car, graphiquement, c'est un jeu béton en arcade, et le principe de piloter un sous-marin plutôt que les éternels vaisseaux spatiaux est assez original. Espérons juste qu'il n'y aura plus les ralentissements de la version Coin up.

R-TYPE III
(Super Nintendo)

Oui, je sais, je l'ai montré le mois dernier dans Over the World, je suis tellement fan de la série des R-Type, que je ne peux pas m'empêcher de vous en repasser une petite photo.

SQUARESOFT

FINAL FANTASY III
(Game Boy)

Dans le domaine du jeu de rôle, Square est un éditeur mythique. Il occupe à peu près la même place que Capcom dans le domaine du jeu d'action. On lui doit notamment toute la série des Final Fantasy, et rien que ça, c'est déjà beaucoup. Et en parlant de Final Fantasy, Square nous a présenté le troisième volet, qui s'annonce tout aussi alléchant que les prédécents.

BREATH OF FIRE
(Super Nintendo)

L'histoire de Breath of Fire est plutôt curieuse puisqu'il s'agit d'un jeu de rôle de 12 mégas qui a été développé par... Capcom.

Et voici que c'est Square qui le distribue en Occident ! Allez y comprendre quelque chose. Enfin, ça n'empêche pas le jeu d'être béton.

THE SECRET OF MANA
(Super Nintendo)

C'est le titre de Square qui cartonne en ce moment. Il est presque aussi fabuleux que Zelda, dont il s'inspire.

Et je vous assure qu'ici on fait tous le méga forcing auprès de Nintendo pour qu'ils le sortent en France (traduit si possible). En tous cas, soyez sûr qu'on vous tiendra au courant de l'évolution de la situation, car c'est vraiment un jeu qui le mérite.

Final Fantasy III (SN).

The Secret of Mana (SN).

SIEKA

SUPER TURRICCAN 2
(Super Nintendo)

Le premier Super Turriccan a beaucoup marqué les esprits, tant il était efficace. Eh bien accrochez-vous, car le second est encore mieux, plus linéaire, mais avec des graphismes encore plus beaux et des boss encore plus fous.

J'en connais qui vont être rudement contents...

TAKARA

Comme sur Megadrive, Takara sort coup sur coup Fatal Fury 2 et King of the Monster 2, deux titres directement issus de la Neo Geo.

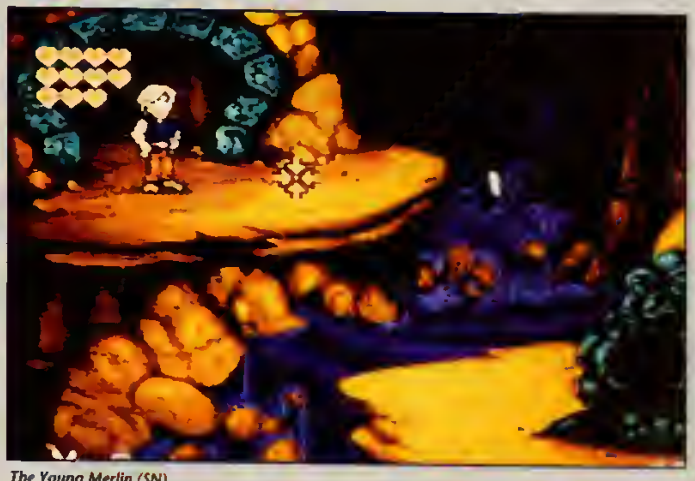
VIRGIN GAMES

THE YOUNG MERLIN
(Super Nintendo)

The Young Merlin est un jeu d'aventure assez original dans lequel vous dirigez le jeune Merlin sans l'aide d'aucun texte. Toutes les énigmes lui sont suggérées par des « idées » transcrites dans des bulles. C'est pas mal du tout et suffisamment nouveau pour attirer du monde.

Breath of Fire (SN).

Super Turrican 2 (SN).

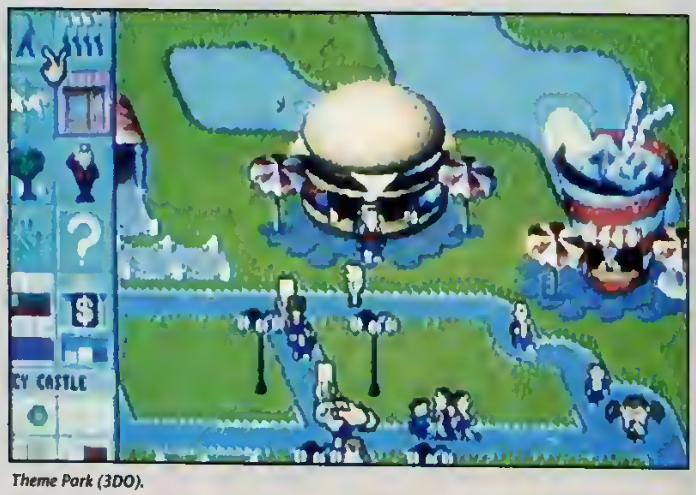

The Young Merlin (SN).

3DO
UN CDI À L'AMÉRICAINE

La 3DO s'affiche.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi (faut dire que l'on ne s'est pas beaucoup étendu dessus), la 3DO est une console (?) 32 bits à architecture Risc qui se veut la machine high-tech du moment. Basée sur un lecteur de CD à haute vitesse, elle est commercialisée par Panasonic et bientôt par Sanyo. Aucune date de sortie n'est actuellement prévue pour la France, et son prix est de 700 $ aux USA (ce qui la mettrait aux alentours de 5 000 F en France). Bref, la machine est très chère et il n'existe que trois ou quatre jeux disponibles sur le marché. Plus d'une quinzaine étaient présentés au CES. Sur ce lot, un seul a vraiment retenu notre attention — Total Eclipse. Pour une machine aussi coûteuse, c'est un peu léger. Cela s'explique par le fait que la plupart des développeurs sur cette machine sont atteints du mal chronique de ceux qui s'attaquent au CD : ils balancent de belles images, de magnifiques séquences vidéo réalisées sous Silicon Graphics, mais oublient d'en faire des jeux. Impossible de retrouver sur cette machine le plaisir que l'on éprouve aux commandes d'un Super Mario ou d'un Sonic. En fait, il apparaît de plus en plus que la 3DO n'a pas été conçue comme une console mais plutôt comme l'équivalent américain de notre CDI européen...

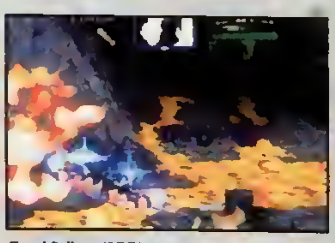
Shock Wave (3DO).


Theme Park (3DO).

LES JEUX PRÉSENTÉS

John Madden 3DO (sport), Total Eclipse (shoot'em up 3D), Theme Park (réflexion/action), Worldbuilders (stratégie), PGA Tour Golf 3DO (sport), Road Rash 3DO (action), Shock Wave (shoot'em up), Twisted (TV interactive), Battlechess (réflexion), Jurassic Park Interactive (aventure), CPU Batch (super inutile !), Intelliplay Baseball, Football... (edutainment), Oceans Below (Grand Bleu interactif !), Peter Pan : A Story Painting Adventures (edutainment), The San Diego Zoo (encyclopédie), Putt Putt Joins the Parade (edutainment), Mad Dog Mc Cree (shooting), Another World (aventure/action), Dragon's Lair (dessin animé interactif), Star Trek the Next Generation (action), Super Wing Commander (action), Stellar 7 (action), The Incredible Machine (puzzle game).

PGA Tour Golf (3DO).

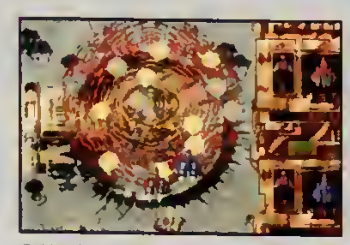

Total Eclipse (3DO).

Twisted (3DO).

Peter Pan : Painting Adventures (3DO).

JAGUAR
UN FÉLIN EN VOIE DE DISPARITION ?

Lancer une 64 bits pendant que la plupart des concurrents en sont encore aux 16 bits n'est pas une chose aisée. Atari en fait la dure expérience, et est surtout en train d'apprendre que sortir une console avec trois ans d'avance est inutile si l'on n'a pas de jeux de qualité qui la mettent en valeur. De plus, la santé financière d'Atari est loin d'être excellente : la société américaine tourne au ralenti et la Jaguar a des allures de dernière chance. Forcément, ça n'encourage pas les éditeurs à investir sur une machine dont l'avenir est plus qu'incertain.


Raiden (Jaguar).

Cybermorph (Jaguar).

Résultat : les quelques jeux présentés au CES manquaient vraiment d'intérêt (sauf peut-être Cybermorph) et ne démontraient que partiellement les capacités de la machine. Bref, le pessimisme ne peut être que de mise concernant cet étrange animal. Les jeux présentés : Aliens vs Predator, Crescent Galaxy, Checkered Flag, Club Drive, Cybermorph, Dino Dudes, Raiden, Tiny Toon Adventures.

SONY
PLAY STATION
LA MACHINE DE DEMAIN

Ridge Racers sera l'un des premiers jeux de la Play Station FX de Sony.

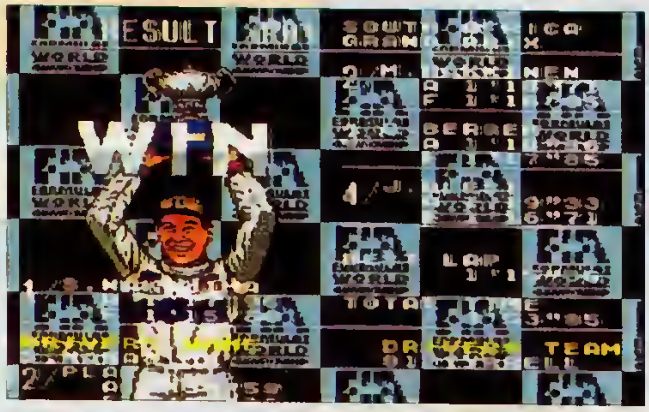
Si la 3DO et la Jaguar sont, pour l'instant, incapables de trouver leur créneau, il est une machine qui arrive à grands pas et pourrait bien déclencher un véritable cataclysme. Cette machine, c'est la Play Station de Sony. Cela fait plus de deux ans que de nombreuses rumeurs laissaient entendre que Sony préparait une console ; un accord de compatibilité avec Nintendo a même failli être conclu. Mais Sony a décidé de faire cavalier seul et les on-dit n'en sont plus, puisque les dirigeants de Sony viennent d'annoncer officiellement la sortie de la Play Station entre septembre et décembre 94 au Japon. Selon les développeurs qui ont approché les rares prototypes existants, ce serait la machine la plus puissante du marché (architecturée autour de deux processeurs Risc 32 bits épaulés par un DSP spécialisés dans le traitement de la vidéo et du son digitau). Mais là n'est pas son principal atout. D'après nos informations, Sony s'est entouré de Capcom, Konami et Namco pour la mettre au point. Du coup, elle intègre tous les outils qui simplifient la vie des développeurs de jeux. D'après nos sources, la machine serait si complète qu'un programmeur ne rencontrerait aucune limitation ! D'après ce que l'on sait, elle serait capable d'afficher 16 millions de couleurs et disposerait de tout ce dont on peut rêver en matière de zoom, scrolling et rotation hard. La 3D et le mapping seraient aussi gérés hard. D'ailleurs, la participation de Namco à la conception de la machine laisserait entendre que leur fameux système de mapping, inauguré sur la borne Ridge Racers, a été intégré à la Play Station. D'autant que la rumeur donne Ridge Racers comme l'un des premiers jeux à sortir sur cette machine. En tout cas, une chose est sûre, c'est déjà un gigantesque succès avant même son lancement. Et la pérennité de Capcom et de Konami rassure quant au support logiciel dont elle disposera. De plus, basée uniquement sur un lecteur CD de nouvelle génération (CDXA ?), elle s'ouvrira vraisemblablement à d'autres applications comme le CD photo et le CD vidéo... On en rêvait... et si Sony la faisait, cette machine multimédia que l'on attend depuis si longtemps ?

LES NEWS

Une rubrique réalisée par Crevette.

HUMAN GRAND PRIX 2

La meilleure simulation de Formule 1 sur console, la voici !

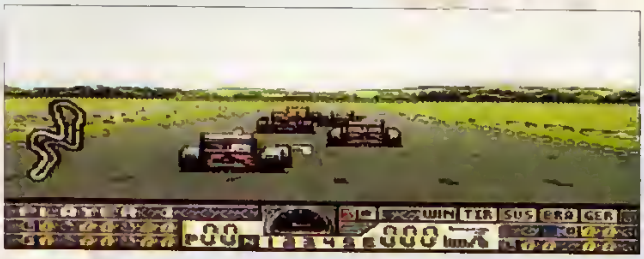


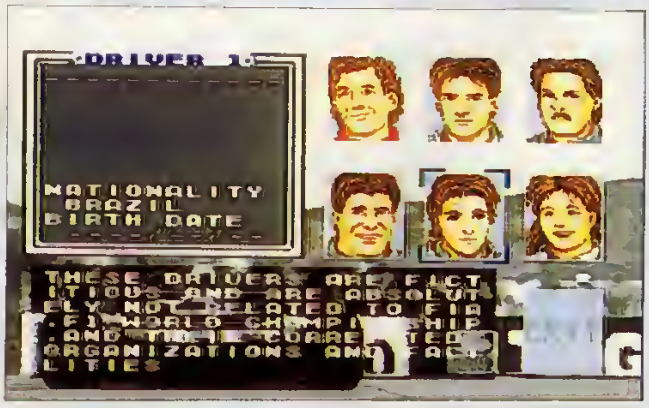
Après un Human Grand Prix déjà très réussi (plus connu dans notre vert pays sous le nom de F1 Pole Position), Human nous sort déjà la suite de cette fantastique simulation de course de Formule 1. Et quelle suite ! Celle-ci conserve toutes les qualités de son prédécesseur. C'est-à-dire un réalisme encore jamais vu sur console et un plaisir de conduire qui transporte les fanas de Prost ou Senna — au hasard — dans un état de ravissement proche de l'extase (pas vrai Wolfen ?).

En plus de cette jouabilité monstrueuse, des tas d'options sont venues s'ajouter au jeu, le rendant par la même occasion beaucoup plus intéressant. Ainsi, vous avez la possibilité de créer votre propre pilote et de lui faire poursuivre une véritable carrière. Autre nouveauté, vous pouvez négocier des contrats entre plusieurs écuries (pour avoir un moteur Renault sur une Mac Laren par exemple). Il y a tout un aspect « affaires » en plus de la course elle-même, qui n'est pas à négliger. Parmi les améliorations notables, signalons également que ce sont tous les vrais pilotes de la saison 1993 qui sont ici répertoriés. On va enfin pouvoir se prendre pour notre Prost national. Les records du tour sur chaque circuit sont mémorisés et il ne tient qu'à vous de les battre afin d'inscrire votre nom à la place, par exemple, du caractériel — et néanmoins talentueux — Mansell.

Pour finir, il n'est pas inutile de dire que le comportement même de votre voiture a été légèrement modifié pour le rendre encore plus réaliste. Et puis, bien sûr, on peut jouer à deux. Bref, Human Grand Prix 2 s'annonce comme étant LA référence de Formule 1 sur Super Nintendo. ■

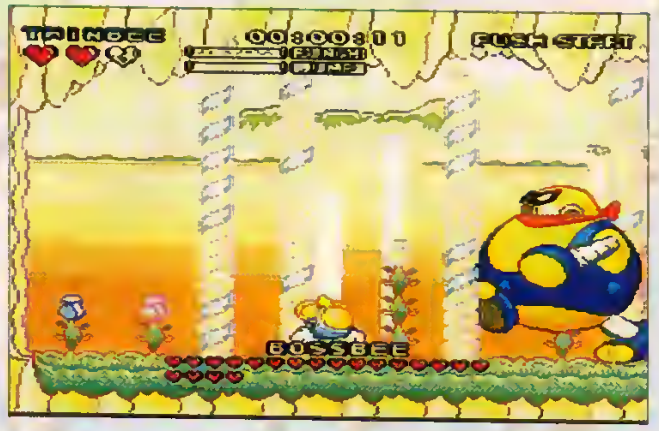
SUPER NES



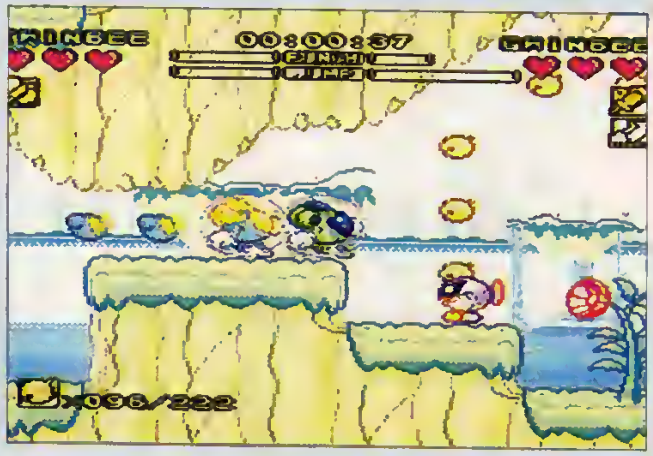


TWIN BEE 2 : THE RAINBOW ADVENTURES

Après le shoot them up, les Twin Bee s'attaquent au jeu de plate-forme.



Vous connaissez tous Twin Bee, évidemment. Ce shoot them up haut en couleurs possède un charme très particulier auquel il est bien difficile de résister. Faisant preuve d'une imagination débridée (paradoxe nippon désormais banal), les programmeurs de chez Konami ont décidé de sortir une suite à ce jeu mais dans un genre totalement différent (enfin presque). Je m'explique. Twin Bee premier du nom est un shoot them up, nous sommes d'accord. Eh bien ce second épisode, qui devrait en toute logique être aussi un jeu de tir, n'en est pas vraiment un. Très fortement axé plate-forme, il conserve un indéniable petit côté shoot them up, mais ce dernier aspect n'est pas prédominant. Conservant toutes les particularités qui ont fait le succès de Twin Bee (graphismes simples mais travaillés, couleurs acidulées, personnages originaux, jeu à deux en même temps...), les concepteurs de ce nouvel épisode ont en plus innové de façon assez impressionnante au niveau de la jouabilité. Non pas qu'elle soit vraiment meilleure, mais plutôt parce qu'elle diffère complètement. Cette fois, votre vaisseau, vu de côté, peut sauter, courir, s'envoler à la verticale vers des hauteurs vertigineuses, donner des coups de poing, utiliser diverses armes... Au début, on se sent un peu perdu au milieu de toutes ces commandes et un certain temps d'adaptation est nécessaire. Regorgeant d'astuces et d'idées incroyables, ce Twin Bee 2 devrait marquer l'histoire des jeux vidéo de sa chatoyante empreinte... ■



ALCAHEST

Un jeu à la Zelda sûrement aussi béton...

SNES/SFC

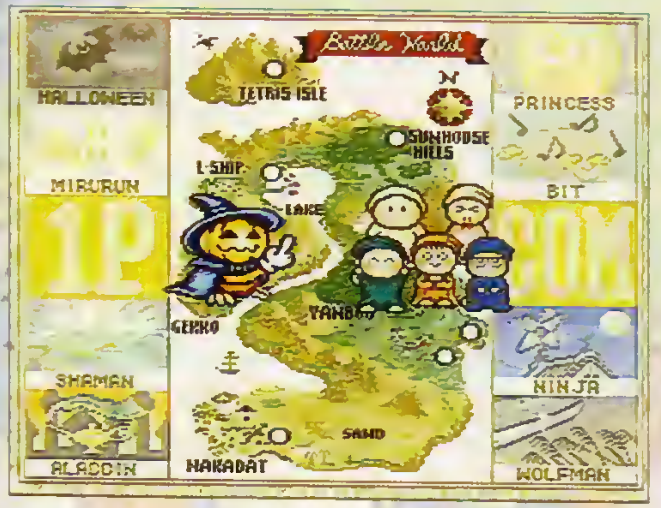
Jeu d'arcade-aventure pur et dur, Alcahest ressemble, à première vue, à de la graine de hit. Sorti tout droit des laboratoires de conception de Square (les Final Fantasy, c'est eux), ce jeu propose des graphismes, vus de trois quarts haut, d'une étonnante beauté. Au niveau de la réalisation, le soft est loin d'être bâclé. Vous incarnez un jeune aventurier plein de fougue, et disposez pour vous défendre d'une belle et bonne épée. Soyez certain qu'elle vous servira souvent. Les monstres qui vont vous barrer le chemin sont nombreux... et sans pitié.

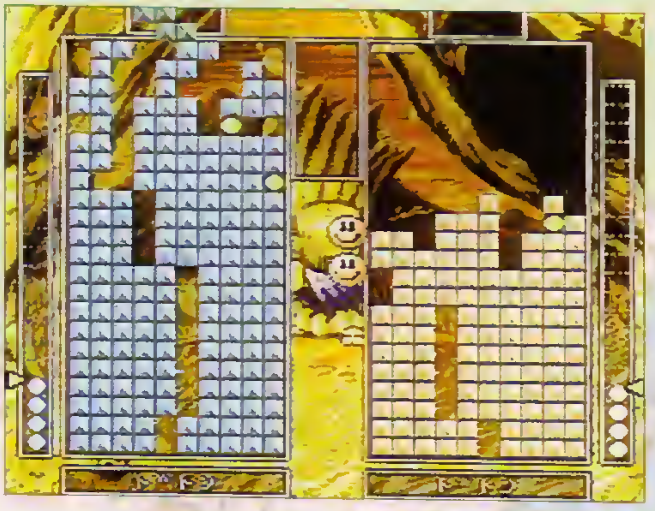
Heureusement, pour vous aider, vous avez la possibilité de ramasser divers bonus ou trésors. C'est toujours bon à prendre. Si vous vous débrouillez bien, vous pourrez même trouver un compagnon de route qui, en plus de vous divertir, saura vous aider en cas de coup dur pour affronter de gros monstres bien trop difficiles à occire tout seul. En ce qui concerne l'objet de votre quête, c'est la grande inconnue. Il faut bien avouer que notre maîtrise on ne peut plus limitée de la langue nippone est pour quelque chose dans cette ignorance forcée. Bref, si Alcahest paraît béton, il faut néanmoins attendre que celui-ci sorte un jour en France (s'il sort !) pour nous faire véritablement une idée. Cela en vaudrait la peine : alors croisons les doigts... ■

TETRIS 2

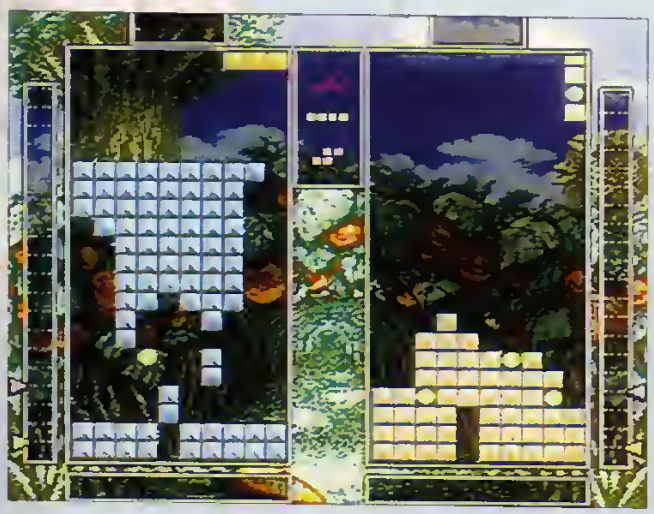
SNES/SFC

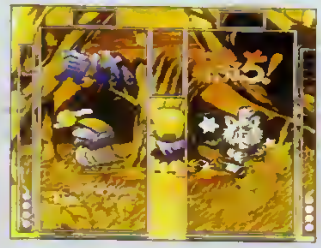
Toujours aussi prise de tête… et toujours aussi bon.

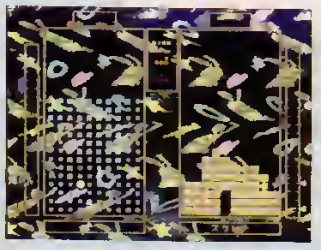




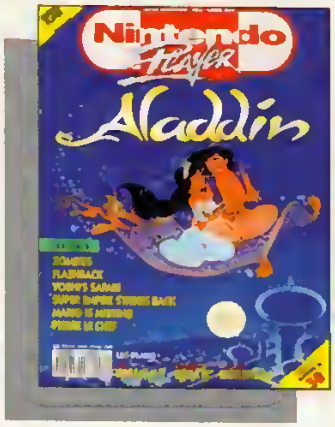
Tetris est sûrement le jeu vidéo de réflexion le plus connu dans le monde. Fruit de l'esprit particulièrement fertile d'un Soviétique — j'avoue que j'ai du mal à me souvenir de son nom (pardon, monsieur) —, ce jeu a fait des millions d'adeptes sur toute la planète. Cela paraît assez incroyable lorsqu'on connaît son principe. Différentes formes géométriques descendent du haut de l'écran et il faut les disposer de façon à en faire des lignes. Crétin ? Non, génial. Partant du fait que toute idée peut (et doit) être améliorée, ce nouveau Tetris, sur Super Famicom (la Super Nintendo nippone) bénéficie de quelques originalités assez incroyables. D'abord, vous pouvez incarner plusieurs personnages bien distincts, tous très mignons (un loup, une princesse, un petit garçon...). Cela n'a pas d'influence véritable sur le jeu, mais joue sur les décors et les différents sorts que vous pouvez lancer. Eh oui, j'ai bien dit « sorts ». En cours de jeu, vous pouvez amasser des petites billes (de 1 à 20), chacune correspondant à un sortilège. Ainsi, vous pourrez rajouter trois ou quatre lignes de briques à votre adversaires, faire disparaître une partie des vôtres, inverser les commandes du joueur adverse... Inutile de vous dire que les parties, avec ça, se révèlent beaucoup plus stressantes et piquantes que lors d'un Tetris classique. Il existe même un mode « tournoi », solitaire, où vous devez vous mesurer à tous les autres persos afin de prouver que vous êtes le meilleur. Du très bon jeu de réflexion. À condition d'être un fan de Tetris. ■







« GARDEZ TOUJOURS TROIS FEES DANS VOTRE FLACON. IL Y EN A AU SOUS-SOL DU PALAIS »



Nintendo Player, magazine officiel Nintendo, c'est tous les mois des plans complets, des astuces détaillées sur les meilleurs jeux NES, Super Nintendo et Game Boy, et bien sûr toute l'actualité Nintendo.
Nintendo Player existe également en versions belge et hollandaise.

EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX.

Nintendo Player
est une publication de
Média Système Edition,
19, rue Louis-Pasteur,
92513 Boulogne Cedex.
Tél. : 41 10 20 30
Fax : 46 04 80 57
Service abonnements :
Paris : 16 44 69 26 26
Province : 44 69 26 26.

Vous êtes coincé dans un jeu ?
Appelez au secours sur le 3615 Player One rubrique SOS...

ou téléphonez au 36 70 77 33 pour avoir la solution en 48 heures.
Pour jouer et gagner plein de cadeaux, *téléphonez au 36 68 77 33.*

36 60 2,99 F la minute / 36 70 8,76 F l'appel + 2,19 F la minute / 36 65 1,27 F la minute.

Christine DAO

LES TORTUES CASSENT LA BARAQUE

Les clones de SF II ne se comptent plus. Pourtant, seul un nombre infime d'entre eux peuvent être comparés sans rougir au maître. Alors quand l'un de ces heureux élus met en plus en scène les inénarrables Tortues Ninja, comment résister à l'envie de vous pondre un dossier complet ?

Dossier réalisé par Chris Fighter et Fatal Terry.

TMHT 5 TOURNAMENT FIGHTERS

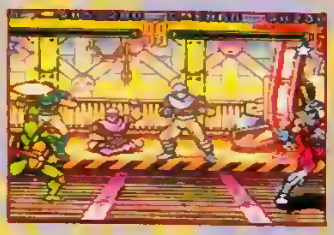
Cowabunga ! Les tortues sont décidément des héroïnes indétrônables. À chaque fois qu'elles débarquent sur une console, elles font un carton. Cette version n'échappera pas au succès.

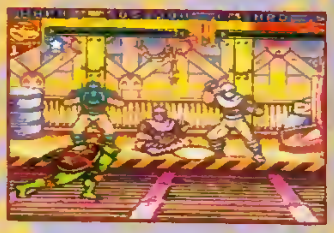
Fans de l'univers « Tortues ninjesque » réjouissez-vous, adorateurs de jeux de baston prosternez-vous : ce TMHT Tournament Fighters à de quoi vous contenter tous. Jeu de baston classique à la Street Fighter, il réunit de réelles qualités. Assurément on ne peut être que convaincu de se trouver face à un nouveau hit. Gros plan sur le dernier né de chez Konami...

LEO AND CO

Très complet, TMHT Tournament Fighters propose un nombre important d'options. Évidemment vous pouvez jouer contre un ami, mais en plus, deux modes différents contre l'ordinateur vous sont proposés : story et tournoi (voir encadré). Cool. Autre point très important : la vitesse du jeu est modifiable.

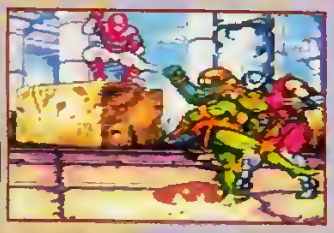
Rentrons maintenant dans le vif du sujet. Le jeu se prend en main plutôt facilement. Vous avez le choix entre dix persos. Les quatre Tortues, bien sûr, mais aussi Shredder, Aska (une belle jeune femme très efficace) et quatre affreux vilains. Les persos possèdent une grande palette de coups et différents pouvoirs spéciaux. Ils ont même une super attaque déclenchable selon certaines

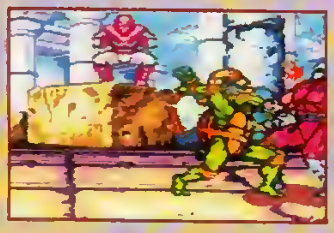


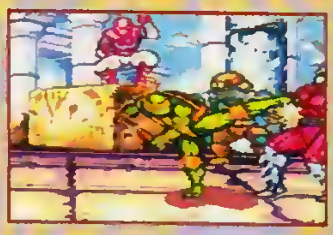


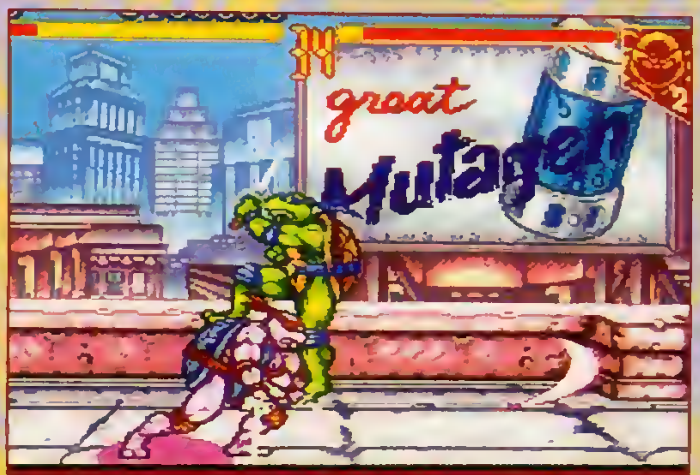
LA PARADE DE SHREDDER

Très efficace, elle lui permet de retourner un tir ennemi. Là, Raphael en fait les frais.





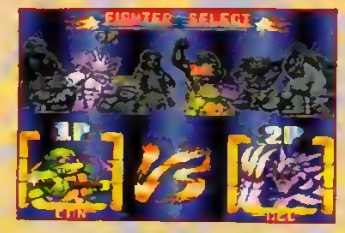


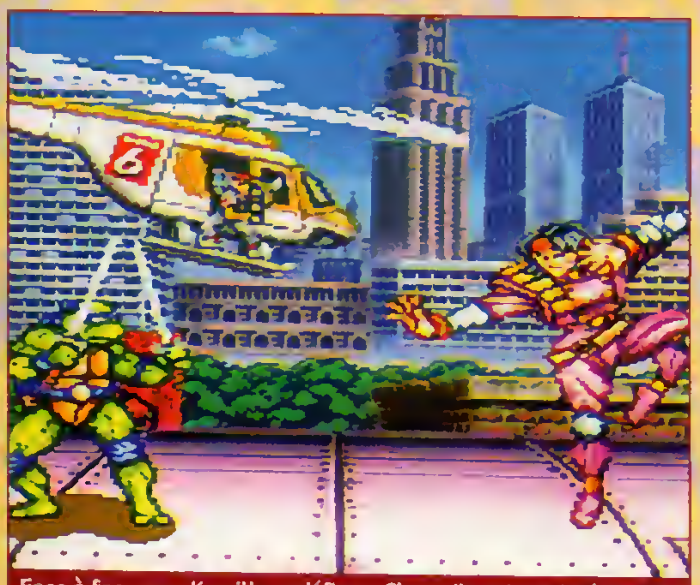


Belle esquive de Leonardo qui évite, de justesse, le tir de son double maléfique.

LE MODE VERSUS

Le plus fun, dans tout jeu de combat, c'est bien sûr le mode deux joueurs. Avec TMHTTF (ouf !), vous avez le choix entre dix persos et autant de décors. Attrayant non ?



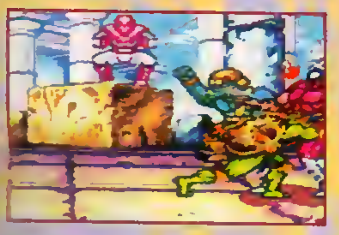


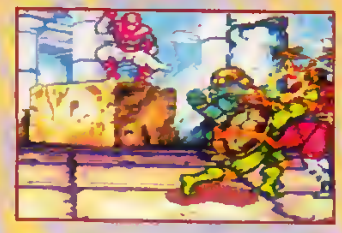
Face à face avec Karaï la maléfique. C'est elle qui a enlevé April et Splinter. Méfiez-vous de ses prises au corps-à-corps.

conditions. Cette dernière, extrêmement puissante, s'avère bien souvent meurtrière.

Bénéficiant d'une jouabilité à toute épreuve (en tous cas en mode deux joueurs, car contre l'ordinateur c'est un peu trop dur), le jeu vous permet même de procéder à des enchaînements et d'effectuer des passages dans le dos. Les adeptes de SF II seront aux anges. Bref, TMHT Tournament Fighters est un jeu béton qui emmènent les tortues au firmament de leur gloire ●

Chris,
étonné par de si combatifs chéloniens





L'ATTAQUE ULTIME DE MICHAELANGELO

Chaque perso possède une attaque extrêmement puissante. Celle de Mike consiste en un enchaînement très impressionnant.

Les combattants deviendraient-ils vénaux ?

En plus du mode Story normal où il vous faut sous les traits d'une des quatre Tortues délivrer April et Splinter, il existe un autre mode : le tournoi. Avec celui-ci, vous pouvez incarner n'importe lequel des dix persos sélectionnables et vous lancer à corps perdu dans une compétition, contre tous les autres participants. Ce show, retransmis à la télévision, est animé par devinez qui ? April bien sûr. L'originalité de ce mode réside dans le fait que plus vous remportez de combats, plus vous gagnez d'argent (en fait votre score). Un bon moyen, pour le combattant hors-pair que vous êtes, d'arrondir ses fins de mois.

Super Nintendo

TMHT5
TOURNAMENT FIGHTERS

éditeur	KONAMI
genre	COMBAT
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	NON
continue	5
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	TRES LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 93%

en résumé

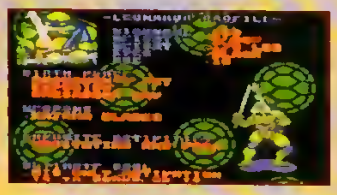
Un excellent jeu de combat qui ravira autant les fans de baston que les inconditionnels des Tortues. Du très bon travail.

GRAPHISME — Les décors sont de toute beauté. Idem pour les sprites des combattants.	97%
ANIMATION — Les protagonistes bougent bien et les coups pleuvent sans ralentissement.	97%
SON — Musiques sympas, voix digitalisées de qualité... C'est du tout bon.	95%
JOUABILITÉ — Prise en main assez rapide mais le jeu contre l'ordinateur est ardu.	92%

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

Après le test, gros plan sur les différents persos. Attention : les super attaques présentées ici s'effectuent en appuyant en même temps sur les boutons X et A. Apprenez à vous en servir : elles sont meurtrières.

LEONARDO



Leonardo, le leader des Tortues, est sans conteste la plus douée des quatre. Ses pouvoirs spéciaux, extrêmement efficaces, lui permettent de varier les mouvements offensifs et les parades défensives avec une facilité déconcertante. Ce n'est pas très étonnant remarquez, puisque les manipulations nécessaires à leur exécution sont identiques à celles de Ryu, le world warrior de Street Fighter II (lame éclair = ha-do-ken, roto-lame = dragon punch, vrille infernale = hurricane + kick).
Maniant le katana comme personne, Leonardo est un redoutable escrimeur et l'allonge que lui procurent ses armes en surprendra plus d'un. Ses activités préférées ne sont autres que la méditation et le yoga, ce qui en fait la Tortue la plus calme (quand on ne lui cherche pas des noises). Son unique motivation est de démontrer qu'il est le meilleur des combattants; il aura l'occasion de le prouver durant le tournoi.

POUVOIRS SPÉCIAUX

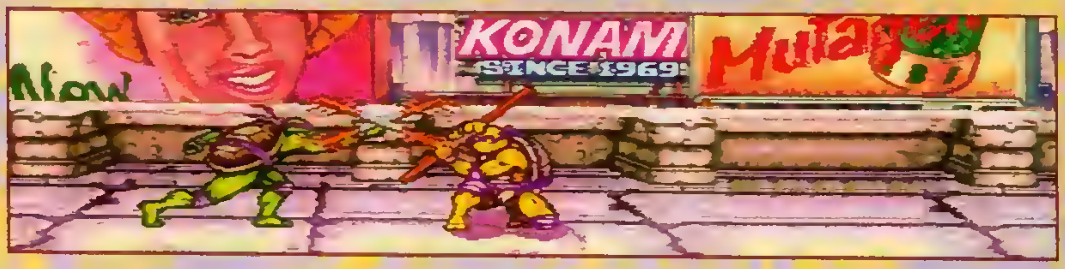
La lame éclair (bas, diagonale bas-droite, droite + coup de poing)

La vrille infernale (bas, diagonale bas-gauche, gauche + coup de poing)

La roto lame (droite, bas, diagonale bas-droite + coup de poing)

Super attaque : le lance-flux magnétique

DONATELLO



Donatello est particulièrement redoutable grâce à l'allonge dévastatrice que lui procure son bâton. Même si le combat à distance est une de ses principales qualités, il n'en reste pas moins un excellent combattant au corps à corps.
Par contre, ses attaques spéciales manquent singulièrement d'efficacité (on ne peut pas tout avoir). Dommage pour les enchaînements. Inventeur à ses heures perdues, Donatello a besoin de beaucoup d'argent pour peaufiner ses créations. Le tournoi lui permettra de se remplir abondamment ses poches.

POUVOIRS SPÉCIAUX

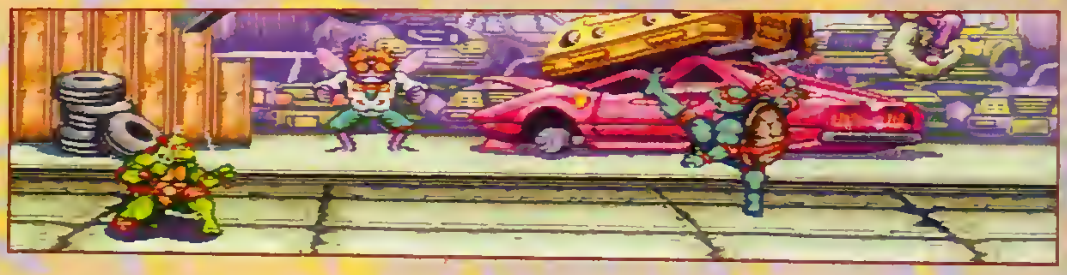
La griffe secrète (bas, diagonale bas-droite, droite + coup de poing)

l'attaque en ciseaux (bas, diagonale bas-gauche, gauche + coup de pied)

Le bâton (appuyer continuellement sur le bouton de coup de poing).

Super attaque : le dragon de feu .

RAPHAEL



Affectionnant particulièrement les saïs, ces poignards redoutables utilisés par les ninjas, Raphael est une Tortue assez redoutable.

Ses coups spéciaux, extrêmement rapides, surprennent toujours l'adversaire qui se trouve à côté de lui. Ses faiblesses ? Un manque d'allonge certain (un saï n'est pas un bâton) et l'absence de pouvoir pour contrer un ennemi qui l'assaille.
Gai luron dans l'âme, Raphael est toujours le premier partant lorsqu'il s'agit de passer une soirée entre amis... et pour les animer on peut compter sur lui !

POUVOIRS SPÉCIAUX

L'étoile de la mort
(gauche pendant deux secondes, droite + coup de poing).

Le coup de savate
(gauche pendant deux secondes, droite + coup de pied).

La catapulte
(gauche, diagonale bas-gauche, bas, diagonale bas-droite, droite + coup de poing).

Super attaque :
Le flux d'énergie

MICHAELANGELO

Véritable dieu du nunchaku, Michaelangelo se sert de son arme avec une dextérité diabolique. Son « coup de tonnerre », qui consiste en fait à donner un coup de nunchaku vers le haut, est incroyablement efficace puisqu'il porte plusieurs coups en même temps à l'adversaire. Sans véritables faiblesses, Michaelangelo a toutefois un petit désavantage en comparaison de la meilleure Tortue, Leonardo, puisque deux de ses trois coups spéciaux exigent de la concentration (le temps de réaction est donc plus long). Malgré tout, Mike reste un excellent combattant.

POUVOIRS SPÉCIAUX

Le coup de tonnerre
(bas pendant deux secondes, haut + coup de poing).

Le souffle du dragon
(gauche, diagonale haut-gauche, bas, diagonale bas-droite, droite + coup de poing).

La dynamite fulgurante
(gauche pendant deux secondes, droite + coup de poing).

Super attaque :
le rappeur fou.

ASKA

Seule femme présente au tournoi, Aska est une guerrière redoutable qui n'a rien à envier aux qualités combatives des Tortues.

Dotée de coups spéciaux franchement efficaces, elle en surprendra plus d'un avec, en particulier, son uppercut tournoyant (que l'on ne peut s'empêcher de comparer à un dragon punch). Bien qu'elle soit encore jeune (elle n'a que 18 ans), Aska aspire à atteindre une parfaite harmonie entre son corps et son esprit. C'est la discipline des arts martiaux qui l'aide à progresser dans cette voie difficile.

POUVOIRS SPÉCIAUX

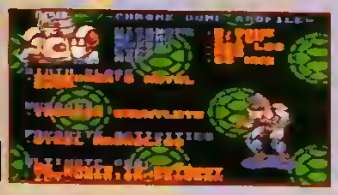
L'attaque tournoyante (bas, diagonale bas-gauche, gauche + coup de pied).

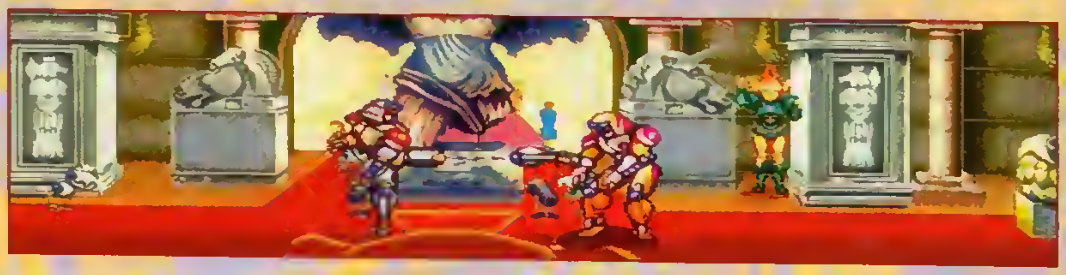
L'uppercut tournoyant (bas, diagonale bas-droite, droite + coup de poing).

L'arrière-train bondissant (gauche ou droite + coup de pied).

Super attaque : la tornade.

CHROME DÔME





Produit dans les laboratoires secrets de Shredder, Chrome Dôme est un robot qui a l'étonnant pouvoir d'étirer ses membres. C'est certain, il n'a pas de problème d'allonge. Ses nombreux coups spéciaux, plutôt efficaces, ne sont pas toujours évidents à effectuer (en particulier celui du 100 000 volts). Autre faiblesse, il ne possède pas de pouvoir pour contrer un adversaire qui lui saute dessus.
Chrome Dôme est un personnage moyennement sympathique qui s'attirera surtout les faveurs d'un public féru de mécanique. Les autres le bouderont sûrement.

POUVOIRS SPÉCIAUX

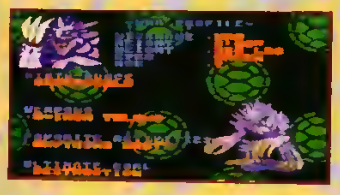
Le chroméclair (bas, diagonale bas-droite, droite + coup de poing).

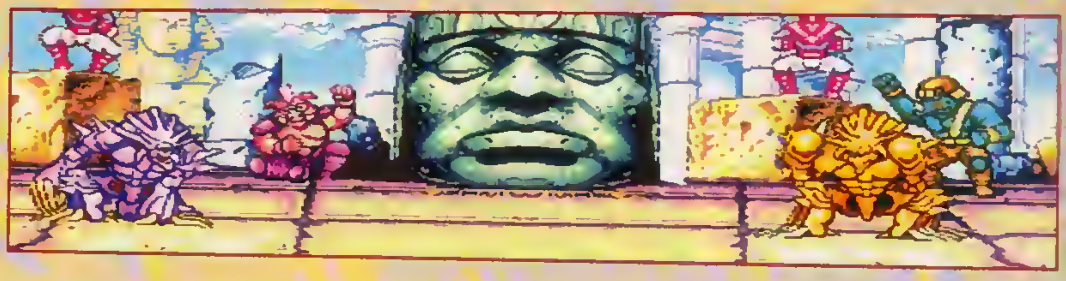
Le marteau piqueur (bas + coup de pied — en plein saut).

Monsieur 100 000 Volts (bas, haut + coups de poing et de pied faibles en même temps).

Attaque spéciale : la chromobombe.

WAR



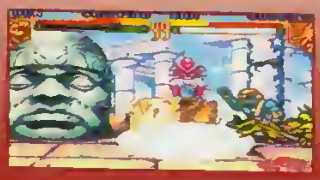


Horrible monstre à l'aspect on ne peut plus repoussant, War se révèle aussi bestial et sans pitié qu'il en a l'air. La destruction est sa raison d'être et il s'en donne visiblement à cœur joie.
Sous des dehors patauds de grosse bêbête lambine se cache en fait un être aux réactions imprévisibles. Ses coups spéciaux, en particulier, le font débouler sur vous à toute vitesse. Attention, donc. Assez lourd et franchement laid, War ne devrait pas être un personnage plébiscité par un grand nombre de joueurs. Il est vraiment trop vilain.

POUVOIRS SPÉCIAUX

L'uppercut tournant (gauche pendant deux secondes, droite + coup de poing).

Le colle fatal (bas pendant deux secondes, haut + coup de pied).



Attaque spéciale : le bowling foudroyant.

WINGNUT

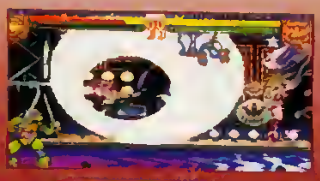
S'il y a un personnage fantasque et complètement allumé dans ce jeu, c'est bien lui, Wingnut. Il adopte, aussi bien pour attaquer que pour se défendre, les positions les plus abracadabrantes. Il n'est vraiment pas normal. Muni de son étrange paire d'ailes, il passe le plus clair de son temps à vous survoler et à vous attaquer par la voie des airs. Pas si bête. Trop incroyable pour être issu de notre bonne vieille planète Terre, Wingnut est en fait un... extraterrestre. Si les chauves-souris déjantées vous attirent, vous savez sur quel perso votre choix doit se porter.

POUVOIRS SPÉCIAUX

L'éclair de lune (bas, diagonale bas-droite, droite + coup de poing).

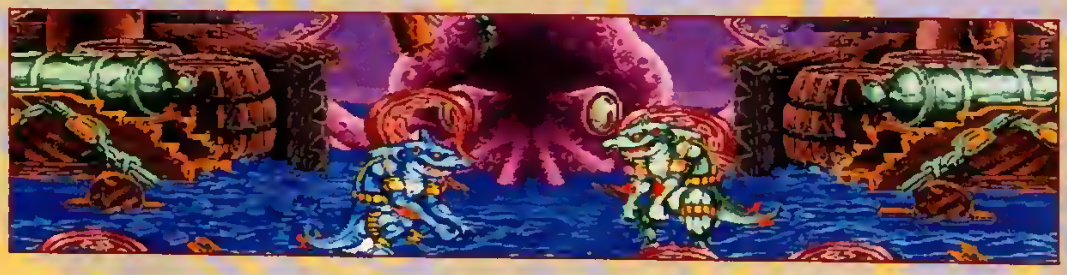
Le missile (bas + coup de pied — en plein saut).

Le planeur (gauche ou droite + coups de poing et de pied faibles simultanée).



Attaque spéciale : le spectre fou.

ARMAGGON



Énorme requin à l'impressionnante dentition, Armaggon est un affreux avec lequel il faut compter. Il est aussi efficace qu'il est laid, c'est tout dire. Pourtant, a priori, il n'a pas grand-chose pour lui. Ses mouvements semblent désordonnés, son allure générale prête plutôt à sourire... Ne vous y fiez pas, c'est un adversaire vicieux à souhait. Son tranche-nageoires (?), qu'il vous place à chaque fois que vous essayez de lui sauter dessus, est franchement exaspérant. En plus, il cogne fort. Une sale bête, avec laquelle on n'a vraiment pas envie de jouer.

POUVOIRS SPÉCIAUX

L'aqua-choc (gauche pendant deux secondes, droite + coup de poing).

Le tranche-nageoires (bas pendant deux secondes, haut + coup de pied).

Le bombardier (bas + X en plein saut).

Super attaque : le tsunami.

SHREDDER

S'il est un vilain qu'il n'est pas besoin de présenter, c'est bien Shredder. L'homme de toutes les manigances, le roi des félons, c'est lui. Le visage soigneusement dissimulé derrière son éternel masque, il brûle d'une rage inépuisable et n'a qu'un désir : anéantir les Tortues. Doté de coups spéciaux curieux mais indéniablement efficaces, c'est un méchant incontournable. Son bouclier lumière, en particulier, en surprendra plus d'un. Décidément, il est rancunier et hargneux, ce Shredder. Il n'a en aucun cas l'intention de se laisser faire.

POUVOIRS SPÉCIAUX

Le genou broyeur (gauche pendant deux secondes, droite + coup de pied).

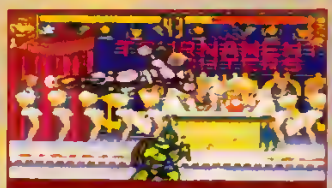
Le coup de poing éclair (gauche pendant deux secondes, droite + coup de poing).

Le bouclier lumière (coups de poing et de pied faibles en même temps).

Super attaque : le laser aveuglant.

En plus de ces dix personnages, vous en rencontrerez deux autres pendant le tournoi, mais ceux-là, vous ne pourrez pas les prendre. Dommage. Car vous allez vous rendre compte lorsque vous les combattrez qu'ils sont vraiment redoutables.

Balayette. Rat King possède pas mal d'allonge.


Le coup de pied éclair. Attention, grâce à ce coup, Rat King se déplace très très vite.

RAT KING

Véritable athlète, Rat King possède une carrure vraiment très impressionnante. On sent bien, lorsque l'on se se retrouve face à face avec lui, qu'il n'est pas là pour rigoler. Méfiez-vous tout particulièrement des affrontements au corps à corps avec cette brute épaisse et sans scrupules. Il est capable de vous casser en deux avec une facilité à proprement parler déconcertante.

Malgré sa corpulence hors du commun, Rat King fait preuve d'une souplesse incroyable.

Pour pallier sa relative lourdeur, son coup de pied éclair lui permet de foncer sur vous à une vitesse complètement démentielle. Vous allez avoir du mal à le tenir à distance.

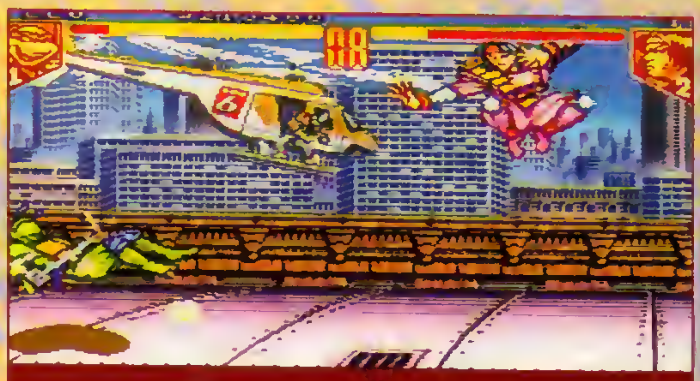
Bref, face à une telle force de la nature, je ne peux vous dire qu'une seule chose : « Bonne chance ! »

KARAÏ

Attention, la véritable instigatrice de tout ce complot, c'est elle. Responsable de la disparition d'April et de Splinter, c'est le dernier boss que vous avez à affronter... et, comme de bien entendu, c'est le personnage le plus difficile à battre.

D'une taille hors du commun, elle vous toise avec un mépris non dissimulé. Elle ne doute pas une seule seconde de sa victoire.

Remarquez, elle possède pas mal d'atouts. Sa plus grande force, c'est sa rapidité. Elle se déplace à une vitesse ahurissante et vous assène des coups sans vous laisser le temps de réagir. Une grande combattante, assurément.


Pas de problème, elle a de la force dans les doigts, la bougresse.

Karaï s'apprête à exploser la tête du pauvre Leonardo.

LES ENCHAÎNEMENTS DE LA MORT

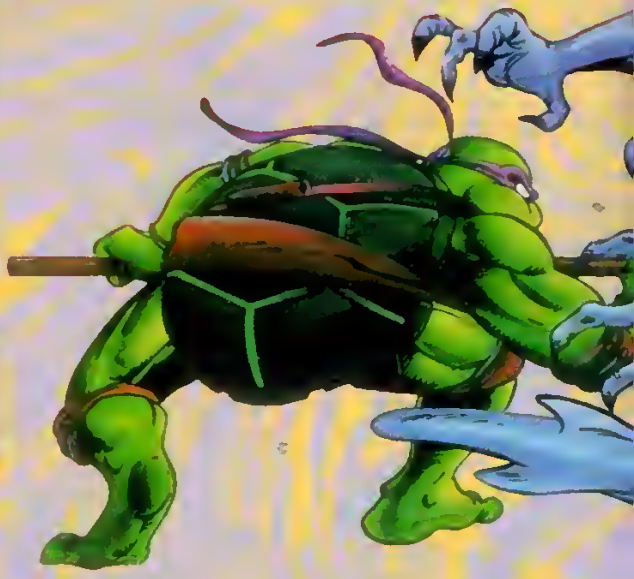
Après Street Fighter II, premier jeu de baston à nous avoir donné l'occasion de latter un adversaire grâce à des enchaînements meurtriers, TMHT Tournament Fighters est le deuxième soft sur SNIN qui nous offre cette opportunité. Ici, le principe de base réside dans votre capacité à exécuter les coups et pouvoirs spéciaux sans laisser à votre adversaire le temps de les parer (c'est pas gentil, hein ?). Voici donc quelques enchaînements fatidiques...

Raphael

On commence tranquillement avec Raphael qui retombe en donnant un grand coup de pied. Arrivé au sol, petit coup de pied bas puis on enchaîne dans la foulée un coup de savate. Bye bye War...

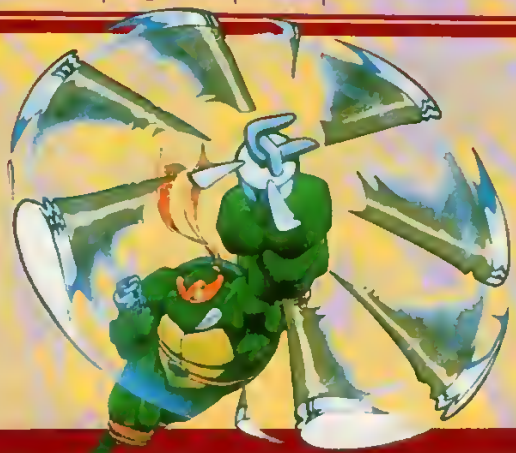
Donatello

Malgré son impressionnante allonge, Donatello n'a pas beaucoup d'enchaînements. En voici un : grand coup de bâton en retombant, suivi d'un petit coup de poing accroupi. On termine avec de multiples coups de bâton.



Michaelangelo

Michaelangelo possède un enchaînement particulièrement dévastateur. Il retombe en donnant un grand coup de nunchaku, ensuite, petit coup de poing accroupi et coup de tonnerre. C'est radical.



Leonardo

C'est lui qui possède le plus grand nombre d'enchaînements. En voici un, esthétique mais assez hard à réaliser. Faites un vol plané puis, arrivé à terre, donnez un petit coup de pied. Terminez le tout à la roto-lame.

Aska

Aska, la seule représentante du sexe féminin, est dotée elle aussi d'enchaînements assez destructeurs. Ici, elle retombe grand coup de poing en avant, une fois à terre, petit coup de poing bas, puis attaque en vrille.

Shredder

Shredder aime faire mal... et il le prouve. Retombez en donnant un grand coup de poing, envoyez un petit coup de griffe en restant debout et abrégez les souffrances de votre adversaire avec un coup de poing éclair.

Leonardo

Leonardo effectue ici un passage dans le dos (tiens, il me semble que j'ai déjà vu ça quelque part...). Arrivé au sol, petit coup de poing bas, et il finit le tout par une vrille infernale. On peut dire que ça calme.

Aska

Ici Aska nous fait un triplé bien connu des adeptes de SF II : grand coup de poing en retombant, petit coup de poing debout (ou accroupi), et uppercut tournoyant pour finir. Ça ressemble fort à un enchaînement de Ryu !

Shredder

Dans cet enchaînement, Shredder reste dans les techniques de jambes. Grand coup de pied sauté pour commencer, à la réception, petit coup de pied debout, et on termine avec le genou broyeur. Vraiment sans pitié ce Shredder...

Vous hésitez entre SEGA et... SEGA?

Les Jeux Sega par Player One,
hors-série spécial,
vous propose une sélection
des meilleurs jeux sortis sur
Sega, des aides de jeu sur
Jurassic Park, Rocket Knight
et Street Fighter II.

EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX JUSQU'AU 30 MARS 94.

Les Jeux Sega par Player One,
hors-série spécial,
est une publication de
Média Système Edition,
19, rue Louis-Pasteur,
92513 Boulogne Cedex.
Tél. : 41 10 20 30
Fax : 46 04 80 57.

Vous êtes coincé dans un jeu ?
Appelez au secours sur le 3615 Player One rubrique SOS...

... ou téléphonez au 36 70 77 33 pour avoir la solution en 48 heures.
Pour jouer et gagner plein de cadeaux, *téléphonez au 36 68 77 33.*

36 68 : 2,19 F la minute / 36 70 : 6, 76 F l'appel + 2,19 F la minute / 36115 : 1,27 F la minute.

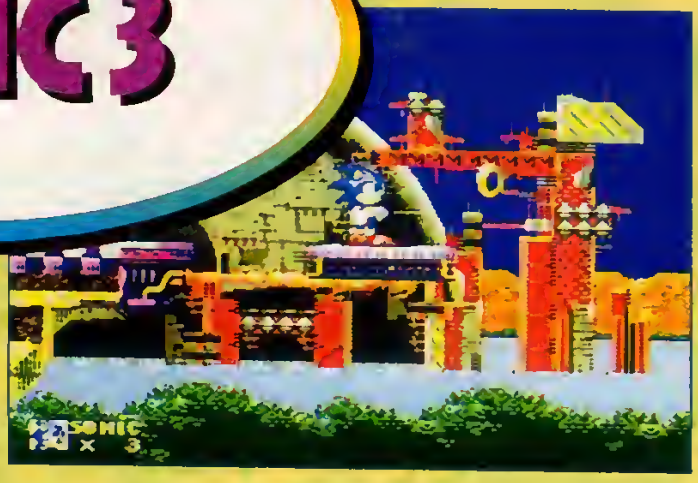
Christian DAO

SONIC PASSE LA TROISIÈME

Aucun doute n'est permis : Sonic 3 est le jeu Megadrive de ce début d'année. Mais la sortie mondiale de la superstar n'est prévue que pour le 24 février. Alors, pour vous faire patienter jusque-là, Player One vous offre un méga dossier sur le meilleur épisode des aventures du hérisson speedé.

Dossier réalisé par Chris et Elwood

SONIC 3



Cette nouvelle aventure de Sonic corrige les défauts des précédentes et se permet même de frôler la perfection. Compte rendu de nos envoyés spéciaux au pays de l'excès de vitesse.

Sonic fait partie de ces sympathiques globe-trotters que l'on aime retrouver régulièrement. Malheureusement, depuis l'épisode de Sonic CD, on avait la désagréable impression que ce cher héros commençait à vieillir. Avec Sonic 3, les programmeurs de Sega nous font oublier sans mal cette petite baisse de forme en ajoutant une pléiade de nouveautés aux atouts traditionnels du hérisson bleu.

SONIC 3...
FOIS PLUS D'ASTUCES

Non content de nous proposer une réelle mise en scène — le jeu débute en reprenant le générique de fin de Sonic 2 et des transitions sont placées entre chaque niveau —, ce nouvel épisode fourmille de petites astuces délirantes. Tous les niveaux sont ponctués de détails déconcertants, qui relancent sans cesse le plaisir de la découverte : une main qui surgit pour aider Sonic à prendre de la vitesse, un passage en surf, etc. Pour sortir de certaines situations, il faudra carrément utiliser les ennemis comme des trampolines ! Les graphismes ont été améliorés, avec, par moments, un rendu « image de synthèse » très classe. Cette nouvelle mouture propose également des stages bien plus longs et un niveau de difficulté plus élevé que ses aînés.

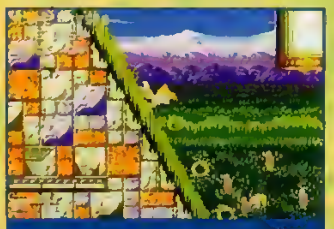
Ce drôle d'objet sur lequel Sonic attend est en fait une partie du boss intermédiaire du niveau 5.

Rien que pour le fun

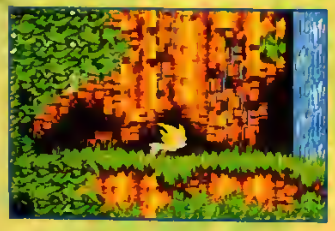
Notre ami Sonic s'est toujours défini comme un héros malicieux qui ne se prend pas au sérieux. C'est là sa grande originalité face à Mario, célèbre mascotte de Nintendo. Car on ne joue pas avec Sonic comme on le fait avec le plombier concurrent.
En effet, ce dernier évolue dans des softs très longs où l'aspect recherche-aventure prend le pas sur le côté spectacle. Sonic quant à lui a pour seul but de nous divertir.
Tous les épisodes auxquels nous avons eu droit ne sont pas franchement difficiles mais, en revanche, ils en mettent plein la vue. De mémoire de joueur, je peux vous affirmer que c'est un des jeux les plus speed, beaux et agréables à pratiquer. Et en plus, dans le troisième volet de ces aventures, les programmeurs nous ont réservé des tonnes de bonnes idées. En résumé, si un Sonic 4 voit le jour d'ici quelque temps, on a du mal à imaginer comment il pourrait être meilleur.
Messieurs de chez Sega, à vous de trouver la réponse...

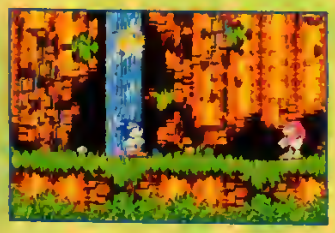
Le niveau des glaces est magnifique et bourré d'idées vraiment surprenantes. Matez le pousseoir gelé !

Dans le stage 6, cette plate-forme permet à Sonic d'atteindre les hauteurs de la base de lancement.


Tails est plus agréable à manier que Sonic car il peut voler. Par contre, il n'utilise pas bien les diverses options.

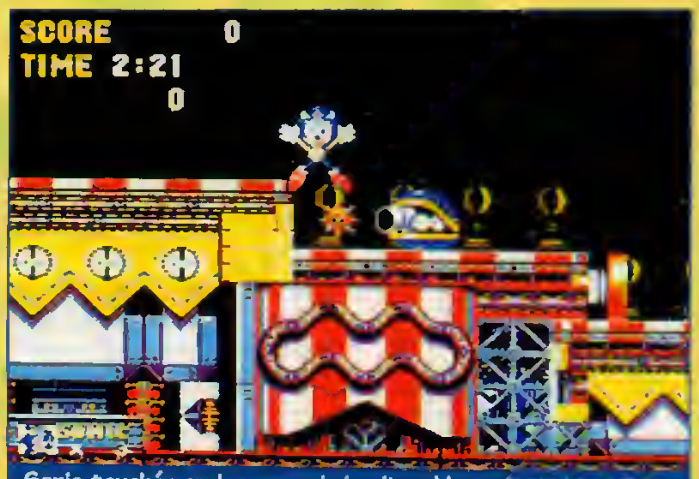
SONIC 3



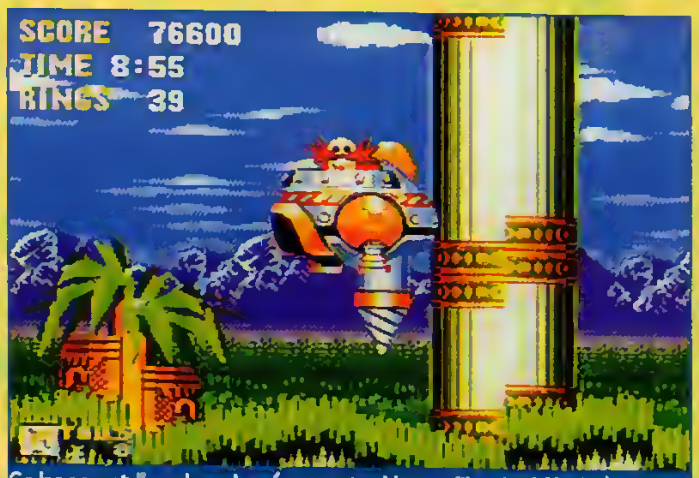


SONIC SUPER SAIDJIN*

Sonic 3 commence au moment précis où s'achève Sonic 2. Transformé en Super Sonic, notre hérisson se fait subtiliser ses émeraudes par un de ses frères de race : Knuckles. Celui-ci est en fait manipulé par Robotnik. (*Cf. DBZ)

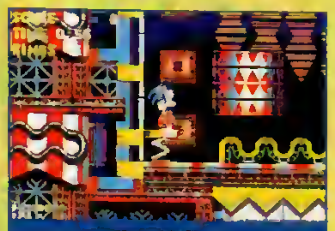


Sonic, touché par des ennemis impitoyables, adopte la position de Jésus sur sa croix. Snif ! Snif !



Ce boss est l'un des plus énervants. Non qu'il soit difficile à battre, mais il faut savoir où le frapper.

Cerise sur le gâteau, le mode « deux joueurs », objet de critiques sévères (mais justes), a été remanié. Comme avant, vous pourrez jouer à deux sur le même écran en vous aidant dans les coups durs. En revanche, grande nouveauté, un autre mode de jeu permet de se livrer à une course à travers des niveaux spécifiquement conçus pour l'occasion. L'écran y est splitté mais le rendu s'avère infiniment plus réussi que dans Sonic 2. La flèche bleue a décidément le don de se bonifier en vieillissant. ●



Sonic s'apprête à exécuter un bond prodigieux comme il les aime tant. Et ce à l'aide d'une passerelle à ressort.

éditeur	SEGA
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	ASSEZ LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 98%

en résumé

Encore plus beau, plus riche et plus long que les autres épisodes, Sonic 3 frôle la perfection. Une claque monstrueuse...

Elwood, remercie Sonic et Tails.

GRAPHISME 97%
Du pur Sonic encore plus beau que dans les autres épisodes.

ANIMATION 99%
Pas un seul ralentissement, et pourtant ça va très vite : un must.

SON 96%
Des musiques hyper entraînantes et des voix digit béton.

JOUABILITÉ 95%
Les commandes répondent bien, mais Sonic se laisse vite griser par la vitesse.

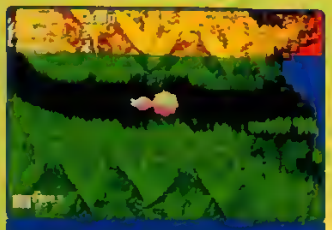
95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

Pour se faire une idée de la beauté et de la richesse de Sonic 3, rien de mieux qu'une petite visite touristique. N'oubliez pas l'guide m'ssieurs dames.

STAGE 1

Grâce à cette option, Tails évite les tirs ennemis. Faites gaffe : les pointes ne sont pas des aiguilles d'acupuncture !

ANGEL ISLAND



Voici Tails, qui se glisse dans des tunnels tarabiscotés à une vitesse folle. Même sous l'eau il speede !

Tails ou Sonic peuvent s'accrocher de liane en liane. À vrai dire, ça ne sert pas à grand-chose, mais c'est marrant.

Vos aventures débutent dans un lieu au nom paradisiaque : l'île de l'Ange. Là, vous vous dites : « Chouette, on va enfin pouvoir jouer à Sonic ailleurs que dans la base spatiale hyper sophistiquée de Robotnik. » Eh bien détrompez-vous, car même s'il est vrai qu'au début les décors fleurent bon le vieux chêne et les essences exotiques, c'est compter sans la présence de votre ennemi juré : celui-ci va dès le milieu du stage transformer l'île en vaste brasier infernal, grâce à l'une des célèbres machines de mort qui martèle le sol de bombes dévastatrices. Ce saccage vous énerve au plus au point.

Dans ce stage haut en couleurs (du moins au début), vous devez bien inspecter les recoins car se retrouver avec quelques vies supplémentaires, non seulement ça fait toujours plaisir, mais en plus ça peut se révéler utile. Autre chose, le premier bonus stage est au tout début. Il n'est pas bien difficile à découvrir et vous pouvez y récolter votre première émeraude qui vous permettra, si vous récupérez les cinq autres, de vous transformer en Super Sonic.

Le boss de fin est quant à lui plutôt facile à éliminer et conclut assez bien ce magnifique niveau.

Le paysage est dévasté par les agissements pyromaniaques de Robotnik. Tails n'en est que plus haineux et il explose tout.

Voici le demi-boss du stage. Après avoir reçu quelques coups, il s'enfuit en lançant des bombes qui ravagent le paysage.

LES ENNEMIS

Le rhino-robot.

Le macaque mécanique.

STAGE 2

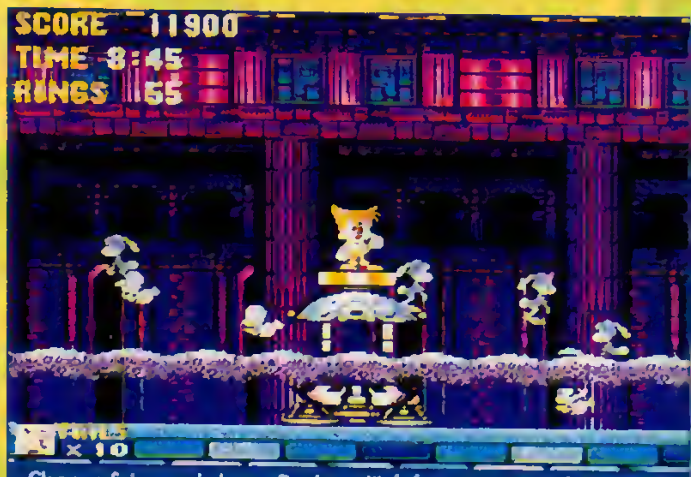
Ce boss actionne une espèce de centrifugeuse. Impossible de l'atteindre lorsque des flammes l'entourent.

HYDROCITY ZONE

Sonic a toujours apprécié l'élément liquide. Dans ses précédentes aventures, de nombreux passages sont aquatiques. Non seulement l'eau mouille le doux pelage de notre ami, mais en plus, elle rend ses déplacements plus lents. Au paddle, ça se traduit par une méchante inertie bien lourde à gérer. Vous l'aurez compris, l'Hydrocity est un passage prise de tête. Ne vous énervez surtout pas en essayant d'accélérer. C'est le stage de la relaxation, soyez zen, tout va au ralenti... du moins lorsque vous êtes sous l'eau. Car une fois à l'air libre, vous pouvez vous en donner à cœur joie en empruntant des toboggans que les plus grands centres d'attractions aquatiques jalousent déjà ! Allez, je vous donne un petit conseil : sous l'eau, essayez de récupérer l'option « goutte ». Elle vous permettra de respirer aussi longtemps que vous le voulez sans avoir à vous recharger en oxygène. Au final, servi par des décors de toute beauté, ce stage vous réserve bien des surprises que vos yeux ne sauront qu'apprécier !

Patience est le maître mot de ce boss. Vous ne pouvez pas le toucher souvent, mais il n'est pas très dangereux.

Dans ces spirales, vous atteignez des vitesses prodigieuses sans que l'animation ne faiblisse.



Chaque fois que le boss final est libéré, vous devez détruire une cage dans laquelle des petits animaux sont prisonniers.

Lorsque Tails s'élance dans une course poursuite effrénée, sa queue lui sert d'hélice. Vélocité assurée !

LES MÉCHANTS

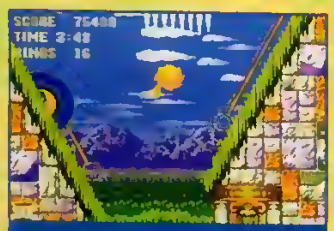
Le requin volant.

L'intruder.

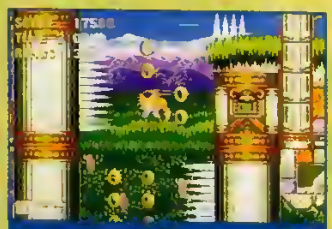
STAGE 3

MARBLE GARDEN

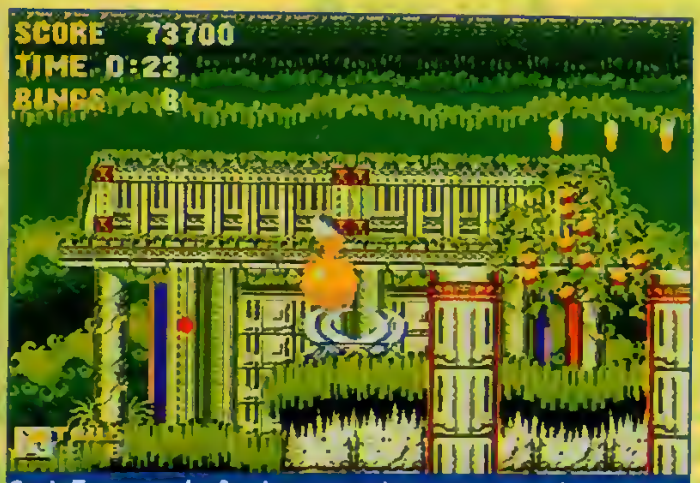
Marble Garden est sans conteste un des plus beaux stages. D'emblée, on se retrouve plongé dans une ambiance digne d'un grand péplum. Les ruines que vous traversez ressemblent à s'y méprendre à celles de Pompéi. Le sol tremble, les rochers fusent et les pièges de Robotnik et de Knuckles se referment sur vous sans crier gare. Les décors sont tarabiscotés, alors n'oubliez pas de tout visiter. Malheureusement, le temps limité est quelque peu crispant et vous oblige à ne pas trop traînasser. Et lorsque Robotnik apparaît en milieu de stage, vous avez tout intérêt à prendre vos jambes à votre cou, car si vous ne speedez pas, vous serez irrémédiablement enfermé dans les ruines... jusqu'à la mort. Marble Garden est l'un des levels qui se paient le luxe d'être non seulement très beaux, mais, en plus, de fourmiller d'idées novatrices et hyper bien ficelées.



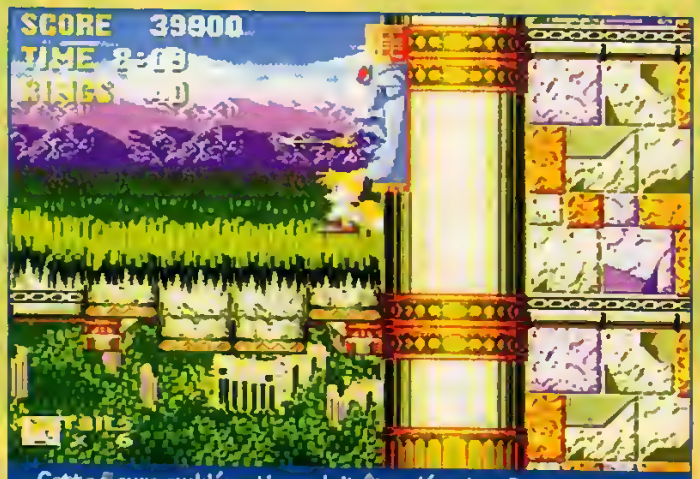
Les espèces de cordes terminées par des anneaux sont des treuils qui vous permettent de grimper les falaises.



Tails, grâce à son hélice, négocie certains passages plus facilement que Sonic. Jouer avec lui est donc plus sympa.

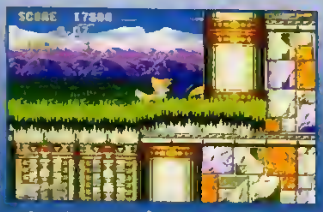


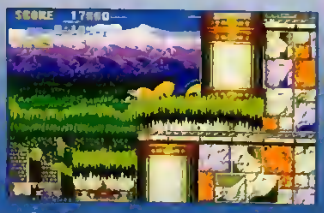
Sonic 3 vous rendra fou. La preuve : dans ce passage, les piquants sont mous et servent de trampoline. Cherchez l'erreur.



Cette figure emblématique doit être détruite. Sautez sur son front en évitant les flèches ! Un passage s'ouvre alors dans le sol.

L'ASTUCE

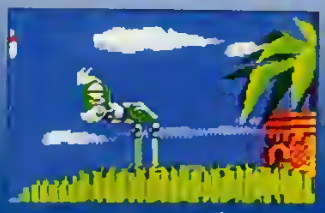




Sur la première photo, Tails s'appuie contre une roue dont un quart dépasse. Utilisez la super vitesse en mettant la manette vers le bas et en appuyant plusieurs fois sur le bouton de saut. Vous aurez le plaisir de voir apparaître des marches.

Le prochain choc avec ce boss risque de faire très mal à Tails. Enfin, c'est la vie ! Il faut savoir faire des concessions !

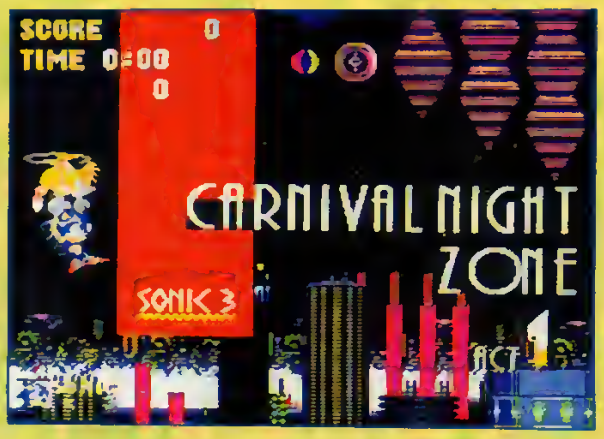
LES PAS JOLIS



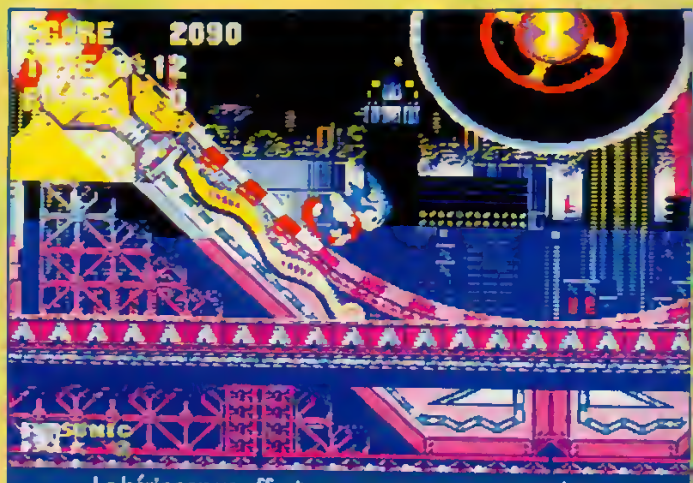
La sauterelle bio-mécanique.

Le pire fléau du XXe siècle.

STAGE 4

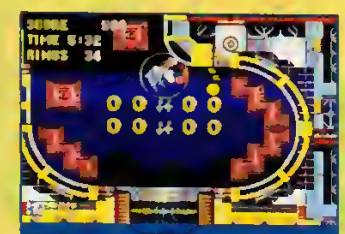


CARNIVAL NIGHT

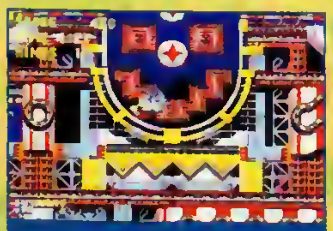


Le hérisson va effectuer un passage express dans la partie immergée du level.

Pleine de néons et de couleurs chatoyantes, la Carnival Night Zone est un endroit complètement fou qui risque bien de vous rendre cinglé (logique). Davantage que n'importe où ailleurs, vous allez valdinguer dans tous les sens. Des bumpers vous font rebondir partout, des roues magnétiques « renversantes » vous mettent la tête en bas, des canons se servent de vous comme d'un boulet et vous envoient au loin... Le père Sonic va devoir assurer au maximum pour ne pas se retrouver essoufflé au milieu de tant d'agitation. D'un autre côté, on ne va pas se plaindre. C'est dans des décors comme celui-là que notre sympathique petit mammifère peut s'exprimer de la façon la plus convaincante : en fonçant comme un fou sans se poser de questions !



Bel exemple de résistance à la gravité ou comment progresser la tête à l'envers en gardant tout son bon sens.



Les néons dessinent les contours d'un visage souriant. Mais rira bien qui rira le dernier, Robotnik...

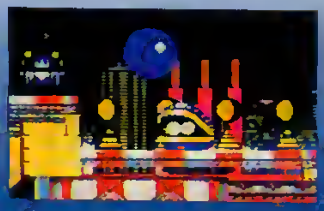
Cette fois, le satanique Robotnik cherche à vous électrocuter. Décidément, tous les moyens lui sont bons...

Dans ce stage, vous poursuivez deux objectifs. D'abord, trouver un interrupteur pour rallumer les lumières de la ville que l'infâme Knuckles a éteintes. Ensuite, vous débarrasser du tenace Dr Robotnik et de sa curieuse machine électrique.

Des tuyaux bariolés comme celui-ci font vraiment penser à des éléments de fête foraine.

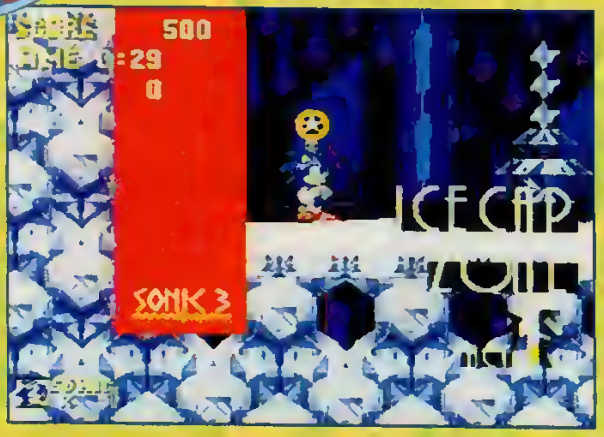
LES TRÈS LAIDS

La chauve-souris.



La coquille Saint-Jacques.

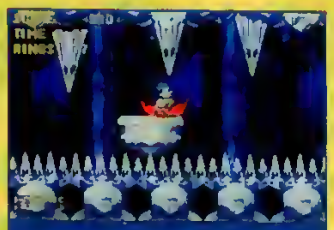
STAGE 5



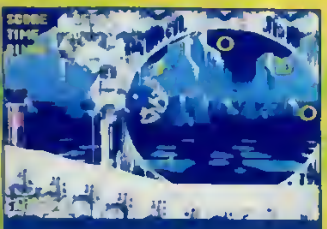
Attention, vous allez rebondir très haut ! Et cela vous permettra de rejoindre l'extérieur.

ICE CAP ZONE

Parfaitement adaptée à cette saison d'hiver, la Ice Cap Zone emmène notre héros dans une contrée nordique où la neige et la glace sont les seuls éléments du décor. L'arrivée de Sonic dans cet endroit frisquet se fait de la façon la plus fun qui soit : en surf des neiges. J'en connais qui aimeraient être à sa place. Durant cette courte phase de jeu introductive, vous ne pouvez rien faire, sauf regarder le hérisson dévaler les pistes... Livré à vous-même dans cet univers de glace, faites particulièrement attention aux pics gelés qui, bizarrement, se décrochent du plafond juste au moment où vous passez dessous. Par contre, caractéristique appréciable, vous ne glissez pas sur la glace. Pas de mouvements d'inertie perturbateurs donc. Très réussi et original, ce niveau ravira tous les amoureux de la neige. Et ils sont nombreux. Lorsque vous arriverez à la fin et serez confronté à notre éternel et malfaisant docteur, méfiez-vous de sa machine. Elle pourrait bien vous transformer en glaçon. Brr... ça donne froid dans le dos !

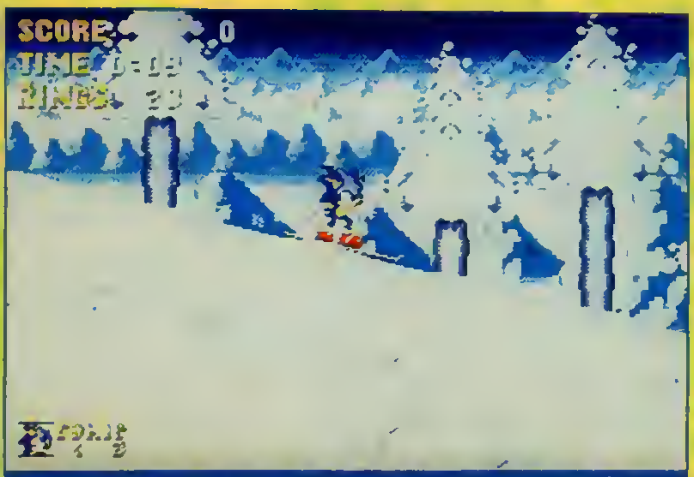


Si vous ne bougez pas, vous traversez ce passage sans aucun problème. Il n'y a pas de quoi s'affoler...



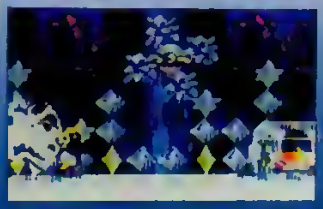
L'éternel looping de Sonic version grand froid, ou le hérisson courant pour se réchauffer.

L'interrupteur fait s'effondrer la glace. Un passage est ouvert. Comme quoi le problème n'était pas bien ardu.

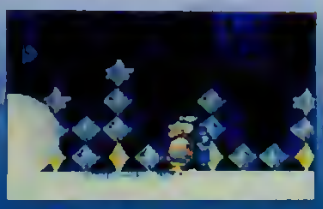


Avouez qu'il a la classe, notre Sonic, en surf des neiges, dévalant les pistes verglacées à cent à l'heure.

LES VILAINS

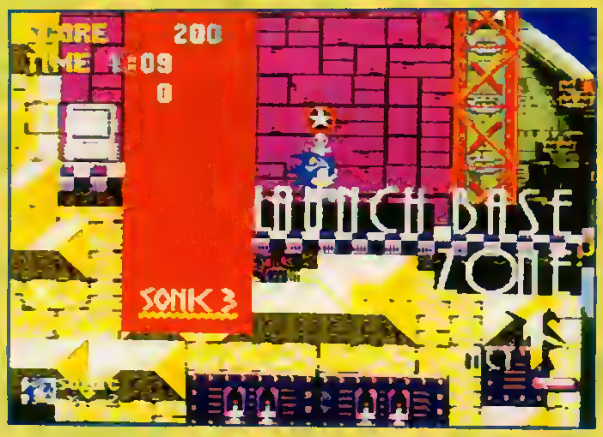


Le pique-Sonic.



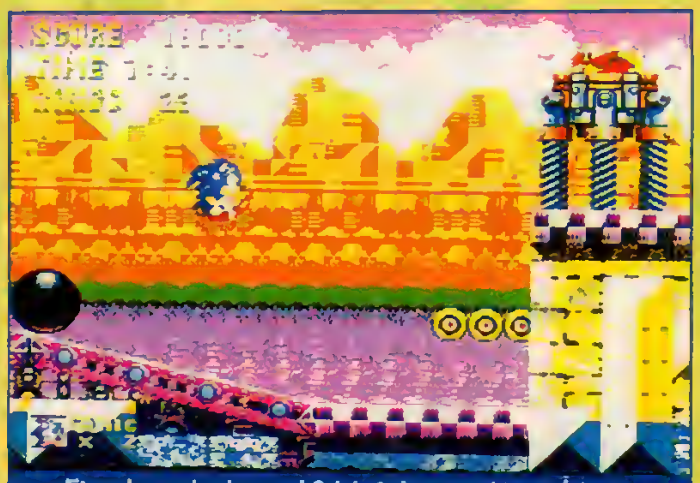
Le pingouin aviateur.

STAGE 6



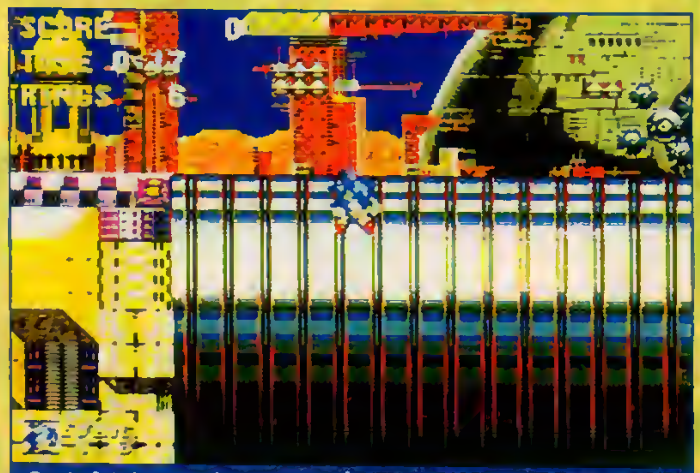
LAUNCH BASE

La fin de votre aventure approche. Je n'irai pas jusqu'à dire que le plus dur reste à faire, mais ce stage n'est quand même pas le plus simple. Robotnik vous a attiré dans une base de lancement spatial. C'est bien dans ses habitudes de finir ses jours dans des lieux aussi étranges. Ici, le terme de délire prend toute sa dimension. Les ennemis sont partout, ça speede dans tous les sens... Bref, pour une fin de jeu, vous ne serez pas déçu. Pour évoluer dans les décors sans cesse changeants, Sonic emprunte des treuils, des toupies, des ascenseurs, et monte toujours plus haut en se rapprochant de plus en plus de son pire ennemi. Vous rencontrez tout d'abord Knuckles qui fait une chute alors qu'une énorme fusée décolle. Quelques instants plus tard, vous pourrez essayer de détruire une fois pour toute Robotnik qui vous prend la tête depuis pas mal de temps. Voilà, c'est fini, une fois de plus, Sonic triomphe du Mal. Ce fut un long périple, mais franchement, quel bonheur d'y avoir participé !

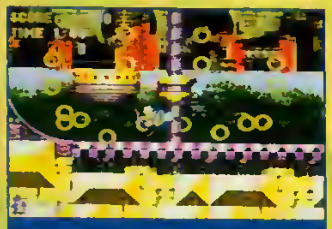


Et un boss de plus, un ! Celui-ci n'est pas bien méchant, un peu de méthode et le voilà out !

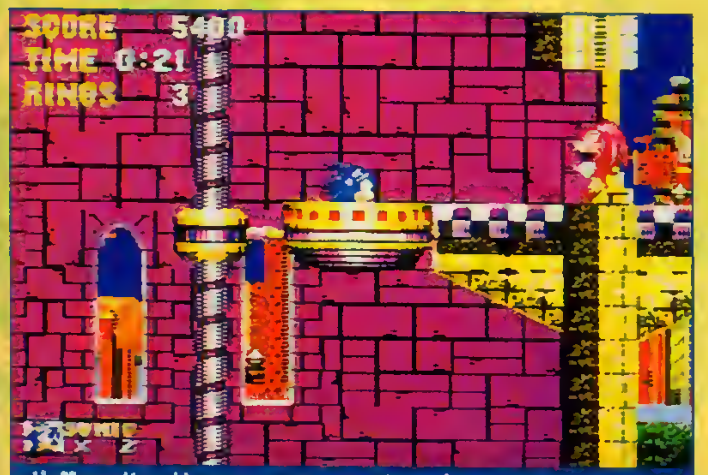
Cet ascenceur-centrifugeuse emporte Sonic dans la base de lancement, à la rencontre de Knuckles et Robotnik.



Sonic fait le tour de ces tubes à une vitesse affolante, ce qui lui vaut de dangereuses rencontres avec des ennemis piquants !



Les rings sont toujours présents. Avec cent, vous gagnez une vie, avec cinquante, vous accédez à un stage spécial.



L'affreux Knuckles vous nargue, mais sa fin est proche. Vous ne trouvez pas qu'il a un faux air de « Prédator » ?

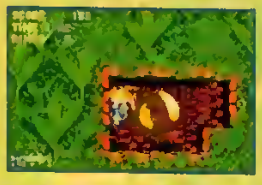
LES RÂCLURES

Le froggy assommant.

L'option « piège ».

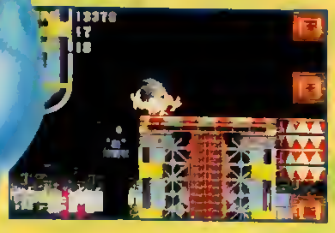
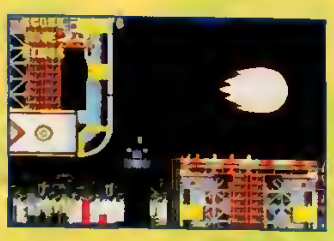
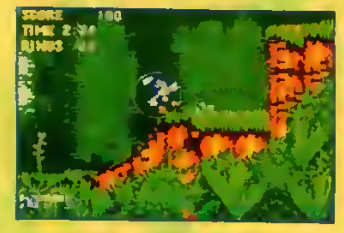
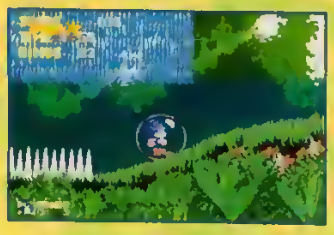
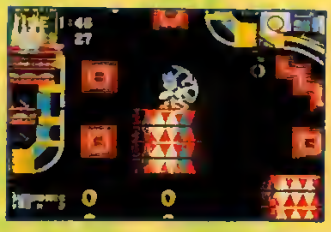
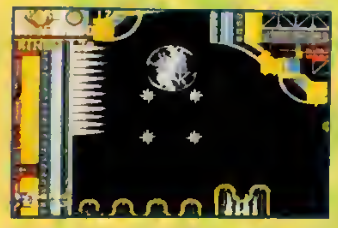
Sonic 3 est un jeu rempli de bonnes idées. Pouvoirs du hérisson, bonus stages... les nouveautés regorgent. Les voici présentées sur ces pages rien que pour vous.

LES BONUS STAGES



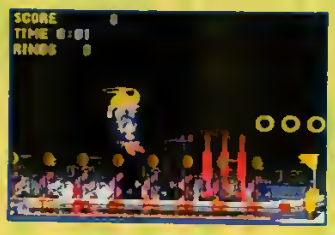
Sonic 3 ne se contente pas de vous proposer un bonus stage mais s'octroie le luxe de vous en offrir carrément deux. Sympa, non ? Le premier, dans lequel vous ne pouvez pénétrer que lorsque vous possédez au moins cinquante anneaux (arrêtez-vous sous un poteau surmonté d'une étoile et sautez sur les lueurs qui se mettent à scintiller à son sommet), vous emmène devant une machine à bubble-gum. À chaque fois que vous actionnez son mécanisme, ce ne sont pas des boules de pâte à mâcher qui tombent, mais différents bonus. Cool. Autre bonus stage, celui de l'anneau. Quand vous réussissez à en trouver un (la plupart du temps, les anneaux se trouvent dans des passages plus ou moins secrets), entrez dedans et vous vous retrouverez sur une espèce d'immense globe. Là, vous devez trouver toutes les billes bleues et les transformer en rouges afin de gagner une émeraude. Très réussi, ce bonus stage réclamera de votre part patience et sang-froid.

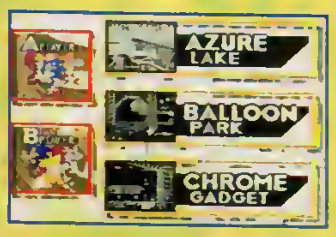
LES POUVOIRS DE SONIC

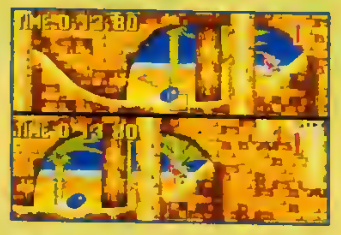







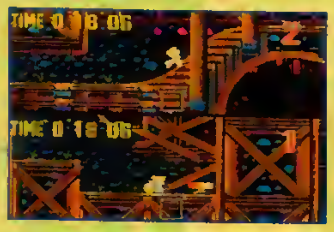
En plus de l'option classique d'invincibilité, Sonic peut se munir de différents boucliers. Ils servent non seulement de protection (pour un coup), mais permettent aussi au hérisson d'accomplir certaines actions assez incroyables. Ainsi, le bouclier de feu (que vous perdez évidemment quand vous allez sous l'eau), offre à Sonic la possibilité de se transformer en véritable boule de feu. Avec le bouclier d'eau, encore plus pratique, notre héros respire sous l'eau. Finis les problèmes d'asphyxie. Enfin, le bouclier électrique permet à Sonic d'effectuer des doubles sauts. Pratique pour atteindre les plates-formes un peu trop éloignées.

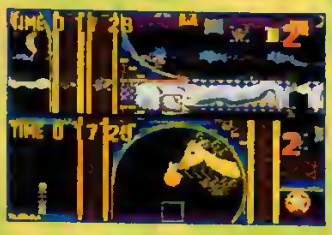
LE MODE « DEUX JOUEURS »





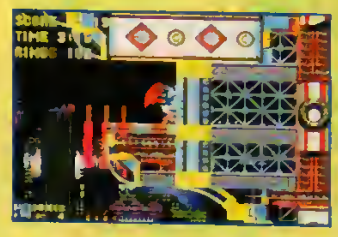


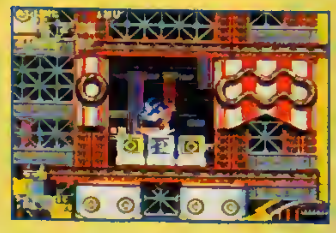




Un des atouts majeurs de Sonic 3, c'est que l'on peut y participer à deux. Cela relance encore l'intérêt du jeu. Si vous décidez de vous attaquer au jeu normal en équipe, celui qui dirige Sonic aura l'avantage. L'autre ne pourra que le suivre. Mais il pourra tout de même être utile puisque Tails, ici, a la possibilité d'emmener Sonic avec lui dans les airs.
Second mode, le jeu avec écran splitté. Amélioré par rapport à ce que l'on avait pu voir dans Sonic 2, ce mode vous propose de faire une course contre un ami à travers cinq stages totalement inédits (et très courts). C'est au premier qui aura bouclé cinq tours. Il faut noter qu'il n'y a que dans ce mode que vous pouvez jouer avec Knuckles.

LES PASSAGES SECRETS





Dans Sonic 3, les murs sont souvent creux. N'hésitez pas à les sonder pour voir s'ils ne dissimulent pas une planque pleine de bonus. Celle-ci pourrait vous tirer d'un bien mauvais pas...

POUR VOTRE SAUVEGARDE...

Grande et utile nouveauté : les sauvegardes. Maintenant, plus besoin de recommencer au début du jeu à chaque fois que vous éteignez votre console. Plusieurs emplacements vous permettent de sauvegarder votre position dans le jeu. Ainsi, vous pouvez mener en parallèle une partie avec Sonic, une avec Tails et une autre en équipe, et pourrez y revenir quand bon vous semble. La classe.

TRUCS en VRAC

Hello les copains, alors ça va ? J'espère que ce mois de janvier fut plein de bonnes choses. Remarquez, il ne peut en être autrement sachant que vous avez tous pris de bonnes résolutions. Et puis, il y a ces nouvelles consoles, vous savez, ces bombes, véritables atomiseurs d'électrons qui nous font péter la rétine. Là encore, il va y avoir de la nouveauté, car qui dit nouvelles machines, dit plus de tips. Alors accrochez vos ceintures les cocos, la rubrique dégage un max ce mois-ci ! Il suffit d'un simple coup d'œil pour s'en rendre compte, non ?

NOTE

Les cartouches Pro Action Replay ainsi que les Game Genie sont des cartouches optionnelles. Elles permettent à l'utilisateur de rentrer des codes pour augmenter, par exemple, le nombre de Tup (de vies), de sélectionner les stages, ou encore d'obtenir l'énergie infinie etc. Ces produits sont généralement disponibles dans les magasins spécialisés, voire même dans certaines grandes surfaces. Lorsqu'une astuce est précédée des mentions « Pro Action Replay » ou « Game Genie », cela signifie qu'il faut obligatoirement disposer de l'une de ces dernières pour profiter de l'astuce.

Chris The Ultimate Warrior
SUPER NINTENDO
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS

Ça ne va pas assez vite pour vous. Le stress et les coups de speed de Street Fighter II Turbo vous manquent. Qu'à cela ne tienne, à la page de présentation (voir photo), prenez le second paddle et effectuez la manipulation suivante : haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B et A.

O miracle, dans le menu des options, le joueur peut augmenter la vitesse jusqu'au niveau 3 désormais. Bigre, ça va faire très mal !

Thomas RICHOU
GAME BOY
SPEEDY GONZALES

On commence très, très fort sur Game Boy, grâce à notre cher ami Thomas qui, plus rapide que l'éclair, nous offre sur un plateau d'argent (hé ! Noël c'est fini... Bon, allez, on rigole) tous les codes de la souris la plus rapide du Mexique.
Mexico Zone : 500999 - Forest Zone : 343003 - Desert Zone : 830637
Country Zone : 812171 - Cheese Zone : 522472

PRO ACTION REPLAY

Alain CITERNE
MASTER SYSTEM
ASTERIX

Non Alain, on n'oublie pas les possesseurs de MS... mais ceux sont les lecteurs à nous faire parvenir des codes pour la fameuse cartouche Asterix sur Master System. Tu constateras d'ailleurs avec soulagement que nous n'hésitons pas un instant à te publier ainsi que tous tes codes. J'espère que tu comprendras notre position à ce niveau.
Bref, pour les deux disques de MS, voici toute une série de codes démoniaques sur Asterix, mais Gaul est bien de chez nous.
Temps infini : 00C0 A001 - Vies infinies : 00C0 2D00
Energie infinie : 00C0 9A00 - 50 os : 00C0 9F50
Obélix brise les blocs avec son ventre : 00C2 E001
Round select : 00C0 8F00 - Bonus stage : 00C6 A400
Astérix saute plus haut : 00C2 2A00 - Obélix saute plus haut : 00C2 2D00
Note : si toutefois les codes ne fonctionnaient pas, remplacez alors le chiffre « 0 » par la lettre « C ».

La rédaction de Player One
SUPER NINTENDO
NIGEL MANSELL'S WORLD RACING

Les amateurs de F1 à Tremcat, euh... je perds les pédales !... de F1 vont pouvoir s'en donner à cœur joie avec tous les passwords. Eh oui ! tous les codes pour accéder à n'importe quel circuit dans n'importe quel ordre. Génial non ?
Les circuits :
Mexico : LZ9ZN4JLJ2541STCVL - Brésil : 0CL732YLZ3H07VN3R9
Espagne : YZP9693K91Q7NHQ..2 - San Marino : R49RGKFHJ8DSV0T79
Monaco : D0XLXVCH3L7G0CFOR - Canada : 87JPR46QRBRG0HNL
France : LV0ZF29FGOK02K2D7 - Angleterre : TKX37G3VTJF51QSKX
Allemagne : TQFCLT8T7X2LJQGT - Hongrie : HLL2FWG1YY20FL1NG5
Belgique : YMGW4BXM3BV61JR566 - Italie : 4QX4JKWXT50ZQ.K35
Portugal : 4F3M0TZ507364KGC05D - Japon : K48K69GT7JB8ZV64D
Australie : 33CV48.FTZG538GW3
Démo de fin : PV2JTF8K4YG6HD4T0XY
Du calme Steve, ce n'est qu'un jeu...

TRUCS en VRAC

Laurent DUCAMP
SUPER NINTENDO
FLASHBACK

Digne de succéder à Another World, on le sait, Flashback se révèle parfois plus difficile à certains niveaux. Remercions donc Laurent pour tant de dévouement et surtout pour tous les passwords de ce magnifique jeu quel que soit le niveau de difficulté. Chapeau bas, messieurs !

Easy	Normal	Expert
BSCKT	DLRGS	ZBVNS
JWLYX	BGSFM	JNGLQ
RSVP	PKHG	HNYTM
DXCPT	WNPQVX	KVNF
SLMN	NMRYL	DWNGH
ZTHRK	SNTHN	STSRM
CRLQXZ	KLZHT	RDFQLR

PRO ACTION REPLAY

Nicolas DIGUET
SUPER NINTENDO
MR NUTZ

L'écureuil le plus célèbre du monde a lui aussi ses faiblesses et, lorsqu'il ramasse des noisettes, cela lui permet, comme vous le savez déjà, de détruire plus rapidement certains ennemis. Pour remédier à ce léger problème, il suffit de rentrer le code suivant :
Noisettes infinies : 7E0A2901
Tenez, comme je suis bon avec vous, je vous file aussi le code qui permet à Mr Nutz de léviter. Ainsi, il accède beaucoup plus facilement à toutes les noisettes mais aussi aux autres bonus parsemés un peu partout dans chacun des niveaux.
Mr Nutz lévite : 7E003928

La rédaction de *Player One*
SUPER NINTENDO
MARIO IS MISSING

Hello, les copains ! C'est encore moi. On est les plus forts... [illegible] C'est moi le plus beau ! Et le meilleur [illegible] Et pis si cela ne vous suffit pas, je m'en fiche, moi ! Bon, assez de [illegible], [illegible] comme vous avez été vraiment bien sages ces derniers mois et bien [illegible] à mon égard, on va vous faire plaisir. Voici une liste [illegible] vous en tirerez vraiment. Voici [illegible] un peu les codes pour Mario is Missing. C'est du Mario.

Fort room
Porte 1 : PWV23CZ - Porte 2 : FCBRBRW - Porte 3 : YHYAMLZ
Porte 4 : YAMOPFW - Porte 5 : G9B9GCX
Second room
Porte 1 : CX7 6VF - Porte 2 : NBGR6CT
Porte 4 : XQKLOK - Porte 5 : 8480564
Third room
Porte 1 : OWV6B7S - Porte 2 : FCD13S4 - Porte 3 : DJ49LZ9
Porte 4 : DRFKPTB - Porte 5 : TTMGMOM

Julien LETELLIER
SUPER FAMICOM
DRAGON BALL Z 2

Alors là, les dingues de la série télévisée, de la BD ainsi que de toutes les OVA (surtout la dernière avec Buriyu, The Eternal Warrior pour être exact) vont s'éclater comme des malades, tout comme moi. Ben oui ! Grâce à ces deux cheat modes, non seulement vous allez pouvoir vous latter en choisissant Sangoku ou Buriyu mais, en plus, le faire en mode « turbo ». Que demande le peuple ?
Pour jouer donc avec Sangoku et Buriyu (le super super saïdjin), faites la manipulation suivante lorsque les deux poings de Sangoku apparaissent à l'écran : haut, X, bas, B, L, X, R, A.
Pour passer en mode « turbo », prenez le second padle, allumez la console tout en laissant les touches L et R appuyées. Si le cheat est validé, la musique doit avoir changé et le « 2 » doit clignoter.

Vous êtes coincé dans un jeu ?
3615 Player One (tapez * SOS)
ou 36 70 77 33 pour avoir
la solution en 48h

Jérôme RAPP
MEGADRIVE
ASTERIX

Allez, hop ! encore des codes, et quels codes ! Pas des moindres, les p'tits loups. Si vous avez quelque difficulté sur Astérix à latter tous ces fourbes de Romains qui traînent ici et là, passez la seconde ou plutôt au niveau suivant.
Niveau 2 : INSULA - Niveau 3 : CONDOR - Niveau 4 : VIENNA
Niveau 5 : AVALON - Niveau 6 : DULCIS

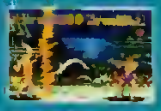
TRUCS en VRAC

Jérôme GRAZIANI
MEGADRIVE
ALADDIN
Pour changer de niveau en cours de partie, il vous suffit de faire une pause puis d'appuyer sur les boutons comme suit : A, B, B, A, A, B, B, A et A. Facile non ?

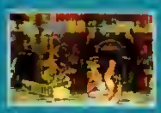
La rédaction de Player One
Terry
NEO GEO
FATAL FURY SPECIAL
Voici les toutes secrètes de quelques combattants de ce jeu de baston mythique. Pour les nouveaux persos, il faudra attendre un peu, les p'tits gars.

Terry : Power Geyser
Bas, diagonale bas-gauche, gauche, diagonale bas-gauche, droite + B et C.

Andy : Chu Happa Dan
Bas (concentration), diagonale bas-droite, droite + B et D.


Joe : Power Upper
Droite, gauche, diagonale bas-gauche, bas, diagonale bas-droite + B et C.

Big Bear : Fire Breath
Droite (concentration), diagonale bas-droite, bas, diagonale bas-gauche, droite + B et C.


Jubei : Judo Man Drop
Diagonale bas-gauche (concentration près de Tarlmeyer), diagonale bas-droite + B et C.

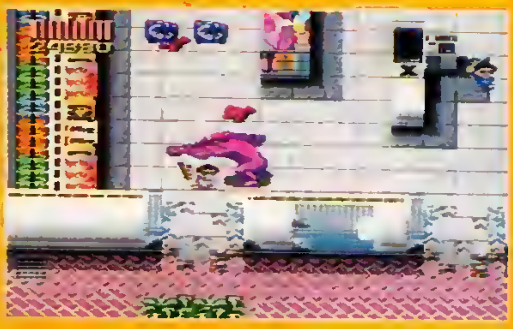
Kain : Phoenix Flash
Même scénario que pour Terry, sauf B et D.
Mai : Ninja Bee Inferno
Droite, diagonale bas-gauche, bas, droite + B et C.

Éric CARON
SUPER NINTENDO
SUPER BOMBERMAN
Tiens ! c'est marrant ça comme astuce. Alors si jouer les « Tiny Bomberman » vous branche un tantinet, il suffit de rentrer le code 5656 comme un password puis de sélectionner le mode de votre choix, qu'il s'agisse du « normal » ou du « battle », le résultat est le même.
C'est rigolo...

Nicolas MULLER
MEGADRIVE
TINY TOON ADVENTURES
Comme le dit si bien Nicolas, cette tripotée de codes sur Tiny Toon, se passe de commentaire. La preuve, ils y sont tous ! Balèze le mec...
Note : les codes qui suivent sont dans l'ordre.
BVBG DLDD DDBD LLDD DDTG - HVBB DDLD DDBK LDDL DDTN
HBBQ GLLL DDBQ DDLL DLQT - QRBW HGLL DLBQ HLLD LLDG
VRBW HKLD LDBW HGLD LDDV - XRBQ HZGD DLBQ HZLD DDGM
QRBQ HZBD DDBQ HZKL DLNM - YHBW HZBG LDBW HZBD LDTB
THBW HZBB LLBW HZBB LLTV - YZBW HZBQ GL BW HZBW DLQV
BNBQ HZBW GDBW HZBQ DLQV - RXBW HZBW ZKBW HZBQ ZGVN
JJBQ HZBQ ZKBW HZBQ ZGVN - ZXBW WWBN QKBQ QZBW QGRQ
NGQQ QQWW WKQW WQQW WGRY

Cédric TOUTENBOIS
GAME BOY
HUMANS
La préhistoire, quelle époque, j'vous jure. Ils devaient vraiment se tendre le poil les cocos. Surtout lorsque l'hiver arrivait. La neige, le froid et tout et tout. Ça devait leur faire chaud toutes ces belles étendues blanches à perte de vue, bien... qu'est-ce que vous en pensez ? Ça devait leur réchauffer le cœur...
Non mais, t'es pas un peu à côté de tes pompes. Attendez... Tu vois pas qu'ils en ont strictement rien à péter (pardonnez mon langage) de tes histoires, auteur Cédric. Je te signale gentiment qu'il t'écrit pour te donner tous les mots de passe de Humans, et non pour te voir débiter tout un tas de bêtises... Bref, alors fais les bruits, mon p'tit lapin.
Excusez-moi, je m'égares parfois. Encore merci Cédric. C'est cool.
Passwords :
Level n°1 : XYXX - Level n°2 : CVBM - Level n°3 : QWSD - Level n°4 : PLKP
Level n°5 : MNBV - Level n°6 : VBCD - Level n°7 : ZXVZ - Level n°8 : KIKK
Level n°9 : PYST - Level n°10 : LKLQ - Level n°11 : HDZW - Level n°12 : NBCF
Level n°13 : SWQK - Level n°14 : TYTL - Level n°15 : XRZD - Level n°16 : CDSF
Level n°17 : JHXD - Level n°18 : MHN

Alfred CHOISY
SUPER NINTENDO
ZOMBIES
Vous vous rappelez sans doute notre dossier sur Zombies Ate My Neighbors, ce somptueux jeu d'horreur qui fait actuellement fureur sur bien des consoles. Eh ben comme on est vachement sympa et qu'on a des lecteurs encore plus cool, on vous file le code pour aller directement au bonus stage. À la page de présentation, entrez le code suivant : BCDF.



Le boss vous paraît insurmontable ? 36 70 77 33
la hot line des Players en difficulté
Player One

INDEX - INDEX - INDEX - INDEX - INDEX

GAME BOY

ASTERIX	PO n°32	Plate-forme	85 %
BART VS THE JUGGER	PO n°27	Arcade/stratégie	85 %
BIONIC COMMANDO	PO n°34	Plate-forme	87 %
CASTLEVANIA 2	PO n°30	Plate-forme	91 %
EMPIRE STRIKE BACK	PO n°34	Aventure/action	90 %
F1 POLE POSITION	PO n°35	Sport	85 %
HUMANS	PO n°36	Réflexion	87 %
KID DRACULA	PO n°34	Plate-forme	86 %
KIRBY'S DREAM LAND	PO n°27	Plate-forme	96 %
KRUSTY'S FUN HOUSE	PO n°35	Réflexion	90 %
LOONEY TUNES	PO n°29	Plate-forme	85 %
MARIO & YOSHI	PO n°27	Réflexion	90 %
MYSTIC QUEST	PO n°33	Rôle/aventure	94 %
PARODIUS	PO n°29	Shoot them up	95 %
PRINCE OF PERSIA	PO n°27	Aventure	93 %
STAR WARS	PO n°27	Plate-forme	93 %
TESSERAE	PO n°38	Réflexion	85 %
YOSHI'S COOKIE	PO n°34	Réflexion	95 %

NES

CASTLEVANIA 3	PO n°28	Plate-forme	96 %
GARGOYLE'S QUEST 2	PO n°34	Aventure/arcade	90 %
JIMMY CONNORS TENNIS	PO n°35	Sport	85 %
KIRBY'S ADVENTURE	PO n°35	Plate-forme	92 %
KRUSTY'S FUN HOUSE	PO n°35	Réflexion	90 %
LEMMINGS	PO n°27	Réflexion	89 %
PROBOTECTOR 2	PO n°29	Combat	92 %
YOSHI'S COOKIE	PO n°34	Réflexion	90 %

SUPER NINTENDO

ACTRAISER	PO n°28	Arcade/simulation	92 %
ADDAMS FAMILY 2	PO n°29	Plate-forme	96 %
AERO THE ACRO8AT	PO n°37	Plate-forme	95 %
ALADDIN	PO n°37	Plate-forme	91 %
ALIEN 3	PO n°35	Beat them up	92 %
BART'S NIGHTMARE	PO n°27	Beat them up	95 %
BATMAN RETURNS	PO n°35	Beat them up	89 %
BATTLETOADS	PO n°37	Beat them up	85 %
BLANCO RUGBY	PO n°37	Sport	90 %
BUBSY	PO n°34	Plate-forme	85 %
CHESSMASTER	PO n°32	Réflexion	88 %
CHUCK ROCK	PO n°37	Plate-forme	88 %
COOL SPOT	PO n°37	Plate-forme	94 %
CYBERNATOR	PO n°35	Shoot them up	89 %
DENIS LA MALICE	PO n°35	Plate-forme	90 %
DESERT STRIKE	PO n°29	Shoot them up	88 %
DRAGON BALL Z	PO n°35	Combat	92 %
FLASHBACK	PO n°38	Action	95 %
GOOF TROOP	PO n°37	Arcade/Réflexion	93 %
HUMAN GRAND PRIX	PO n°34	Sport	91 %
JIMMY CONNORS	PO n°28	Tennis	94 %
KING ARTHUR'S WORLD	PO n°31	Réflexion	85 %
LAMBORGHINI	PO n°37	Sport	89 %
LOST VIKINGS	PO n°33	Plate-forme	90 %
MAGICAL QUEST	PO n°29	Plate-forme	96 %
MARIO ALL STAR	PO n°35	Plate-forme	97 %
MARIO IS MISSING	PO n°38	Educatif	89 %
MARIO PAINT	PO n°27	Creation	95 %
MIGHT AND MAGIC 2	PO n°38	Rôle/Aventure	88 %
MORTAL KOMBAT	PO n°34	Combat	94 %
Mr NUTZ	PO n°36	Plate-forme	93 %
NIEGEL MANSELL	PO n°33	Sport	85 %
PARODIUS	PO n°29	Shoot them up	96 %
POCKY & ROCKY	PO n°34	Shoot them up	90 %
PRINCE OF PERSIA	PO n°28	Arcade/aventure	95 %
SANKY'S QUEST	PO n°32	Plate-forme	88 %
SIM CITY	PO n°36	Réflexion	96 %
STAR WARS	PO n°30	Plate-forme	97 %
STARWING	PO n°32	Shoot them up	99 %
STREET FIGHTER TURBO	PO n°35	Combat	98 %
SUPER AIR DIVER	PO n°37	Shoot them up	85 %
SUPER BOMBERMAN	PO n°36	HIT	98 %
SUPER MARIO KART	PO n°27	Sport	96 %
SUPER NBA BASKET	PO n°34	Sport	89 %
SUPER PANG	PO n°29	Shoot them up	87 %
SUPER SWIV	PO n°29	Shoot them up	90 %
SUPER TURRICAN	PO n°36	Combat	89 %
WORLD LEAGUE BASKET	PO n°32	Sport	96 %
ZOMBIES	PO n°38	Arcade/aventure	92 %

MEGADRIVE

ADDAMS FAMILY	PO n°38	Plate-forme	90 %
ANOTHER WORLD	PO n°29	Aventure	90 %
ATOMIC RUNNER	PO n°28	Shoot them up	85 %
BART'S NIGHTMARE	PO n°35	Plate-forme	85 %
BASE8ALL 2020	PO n°35	Sport	86 %
BATTLETOADS	PO n°32	Beat them up	88 %
BILL WALSH FOOTBALL	PO n°34	Sport	91 %
BLADES OF VENGEANCE	PO n°36	Arcade/aventure	85 %
BUBSY	PO n°34	Plate-forme	86 %
CHUCK ROCK 2	PO n°35	Plate-forme	90 %
COMIC SPACEHEAD	PO n°37	Aventure	85 %
COOL SPOT	PO n°32	Plate-forme	85 %
DIZZY	PO n°35	Action/réflexion	92 %
Dr RO8OTNIK'S...	PO n°38	Réflexion	92 %
DRAGON'S REVENGE	PO n°38	Flipper	89 %
EX-MUTANTS	PO n°31	Plate-forme	88 %
F1	PO n°33	Sport	92 %
FIFA SOCCER	PO n°37	Sport	92 %
FLASHBACK	PO n°29	Aventure	96 %
GAUNTLET 4	PO n°38	Arcade/aventure	85 %
GLO8AL GLADIATORS	PO n°29	Plate-forme	97 %
INTERNATIONAL RUG8Y	PO n°34	Sport	85 %
JAMES POND 3	PO n°36	Plate-forme	90 %
JOHN MADDEN 93	PO n°27	Sport	95 %

SPINOS

Player one

INDEX - INDEX - INDEX - INDEX - INDEX

JUNGLE STRIKE	PO n°32	Simulation	94 %
KRUSTY'S FUN HOUSE	PO n°29	Réflexion	91 %
LANDSTALKER	PO n°36	Rôle/aventure	91 %
MADDEN NFL 94	PO n°37	Sport	89 %
MAZIN SAGA	PO n°33	Beat them up	90 %
MEGALOMANIA	PO n°28	Simulation	92 %
MICRO MACHINES	PO n°33	Sport	89 %
MORTAL KOMBAT	PO n°34	Combat	93 %
NHL HOCKEY 94	PO n°37	Sport	90 %
NINJA TURTLES	PO n°30	Beat them up	87 %
PGA TOUR GOLF 2	PO n°27	sport	85 %
POPULOUS 2	PO n°35	Wargame	89 %
POWER MONGER	PO n°28	Réflexion	90 %
PUGGSY	PO n°36	Plate-forme	95 %
ROBOCOP VS TERMINATOR	PO n°37	Beat them up	88 %
ROCKET KNIGHT	PO n°34	Plate-Forme	97 %
SHINNING FORCE	PO n°32	Rôle/aventure	94 %
SONIC SPINBALL	PO n°37	Flipper	90 %
STREET FIGHTER 2'	PO n°35	Combat	97 %
STREETS OF RAGE 2	PO n°27	Beat them up	90 %
TERMINATOR 2	PO n°27	Combat	85 %
TINY TOON	PO n°30	Plate-forme	97 %
TOE JAM AND EARL 2	PO n°38	Plate-forme	91 %
WIZ & LIZ	PO n°36	Plate-forme	94 %
ZOMBIES	PO n°38	Arcade/aventure	91 %

MEGA CD

ECCO THE DOLPHIN	PO n°37	Aventure	95 %
SILPHEED	PO n°37	Shoot them up	93 %
SONIC	PO n°37	Plate-forme	86 %

MASTER SYSTEM

CHUCK ROCK 2	PO n°36	Plate-forme	96 %
COOL SPOT	PO n°37	Plate-forme	86 %
GLOBAL GLADIATORS	PO n°31	Plate-forme	89 %
JAMES POND 2	PO n°36	Plate-forme	89 %
KRUSTY'S FUN HOUSE	PO n°35	Réflexion	90 %
LE LIVRE DE LA JUNGLE	PO n°37	Plate-forme	93 %
MICKEY MOUSE 2	PO n°27	Plate-forme	90 %
MORTAL KOMBAT	PO n°35	Combat	94 %
SENSIBLE SOCCER	PO n°38	Sport	87 %

GAME GEAR

CHUCK ROCK	PO n°30	Plate-forme	92 %
DEFENDERS OF OASIS	PO n°27	Aventure	91 %
KRUSTY'S FUN HOUSE	PO n°35	Réflexion	90 %
LAND OF ILLUSION	PO n°33	Plate-forme	94 %
LE LIVRE DE LA JUNGLE	PO n°38	Plate-forme	90 %
LEMMINGS	PO n°27	Réflexion	91 %
MORTAL KOMBAT	PO n°35	Combat	94 %
OTTIFANTS	PO n°36	Plate-forme	91 %
ECCO THE DOLPHIN	PO n°37	Aventure	96 %
SHINOBI 2	PO n°27	Combat	90 %
SONIC 2	PO n°27	Plate-forme	92 %
THE SIMPSONS	PO n°28	Action	87 %

NEO GEO

FATAL FURY 2	PO n°30	Combat	89 %
FATAL FURY SPECIAL	PO n°37	Combat	98 %
SAMURAI SHODOWN	PO n°34	Combat	87 %
SUPER SIDEKICKS	PO n°31	Sport	95 %
VIEW POINT	PO n°29	Shoot them up	97 %

NEC PC ENGINE

BOMBERMAN 93	PO n°27	Jeu d'adresse	92 %
LEMMINGS	PO n°27	Réflexion	90 %
PC KID ET LES PUNKIC	PO n°27	Shoot them up	90 %
STREET FIGHTER II'	PO n°34	Combat	96 %

NEC SUPER CD-ROM

LOOM	PO n°27	Aventure	90 %
PC KID	PO n°36	Shoot them up	91 %

LYNX

LEMMINGS	PO n°35	Réflexion	95 %

LISTE DES JEUX TESTÉS DANS *PLAYER ONE* DE JANVIER 1993 À JANVIER 1994 ET NOTÉS 85 % ET PLUS.

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à :
Player One - BP 4 - 60700 Sacy-le-Grand
Tél. : 44 69 26 26 (faites le 16 si vous habitez Paris ou la région parisienne).

❑ **Oui**, je souhaite recevoir le(s) numéro(s) de *Player One* suivant(s).
J'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro.

N° commandé(s)	Prix par exemplaire	Qté	Total
N°❑ 2 ❑ 5 ❑ 6	22 F (15 F + 7 F)		
N°❑ 7 ❑ 8 ❑ 9 ❑ 10	24 F (17 F + 7 F)		
N°❑ 11 ❑ 12 ❑ 13 ❑ 14 ❑ 15 ❑ 16	32 F (25 F + 7 F)		
N°❑ 17 ❑ 18 ❑ 19 ❑ 20 ❑ 21 ❑ 22	32 F (25 F + 7 F)		
N°❑ 25 et suivants	35 F (28 F + 7 F)		
	TOTAL GENERAL		

Attention ! Les numéros 1, 3, 4, 23 et 24 sont épuisés.

❑ Je profite de l'occasion pour m'abonner à *Player One* pour 6 mois :
6 numéros = 150 F au lieu de 168 F*. *Prix de vente au numéro Tarif Dom Tom et étranger : 199F

Ci-joint mon chèque de ..... F à l'ordre de Média Système Édition.

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
Date de naissance : ..... Console(s) : .....

Signature obligatoire :
(des parents pour les mineurs)

TRUCS en VRAC

Jérôme GRAZIANI
SUPER FAMICOM
SONIC BLASTMAN
Pour vous entraîner aux bonus stages, choisissez, dans le tableau des options, la musique sur « Yohit », maintenez select appuyé, et pressez sur L, R, R, L puis sur start. Maintenant, vous pouvez choisir les bonus stages.

Plus de 5 000 trucs disponibles sur le 3615 Player One

Siegfried Konrad dit « le Conquérant »
GAME BOY
KID DRACULA
Voilà quelques codes qui feront bien l'affaire des suceurs de sang, histoire de se fader tranquillos deux-trois petits cous bien frais... Aargh ! Ça fait du bien. Dis, Siegfried, tu ne serais pas originaire de Transylvanie par hasard ?
En tout cas, merci bien pour les codes mais, la prochaine fois, tâche de nous envoyer une enveloppe un peu plus blanche, parce que les taches rouges là, ça fait mauvais genre.
Passwords :
Level 2 : 5613
Level 3 : 3272
Level 4 : 7283
Level 5 : 5346
Level 6 : 7225
Level 7 : 5539
Level 8 : 7158

PRO ACTION REPLAY

David et Sébastien BRYSSENS
SUPER NINTENDO
ALADDIN
Les deux font la paire, certes... Mais qu'importe le nombre pourvu que les astuces soient bonnes, n'est-ce pas ? En tout cas David et Sébastien ont fait preuve de beaucoup d'initiative en nous envoyant la totale des codes Action Replay les plus intéressants. Merci bien, les p'tits loups !

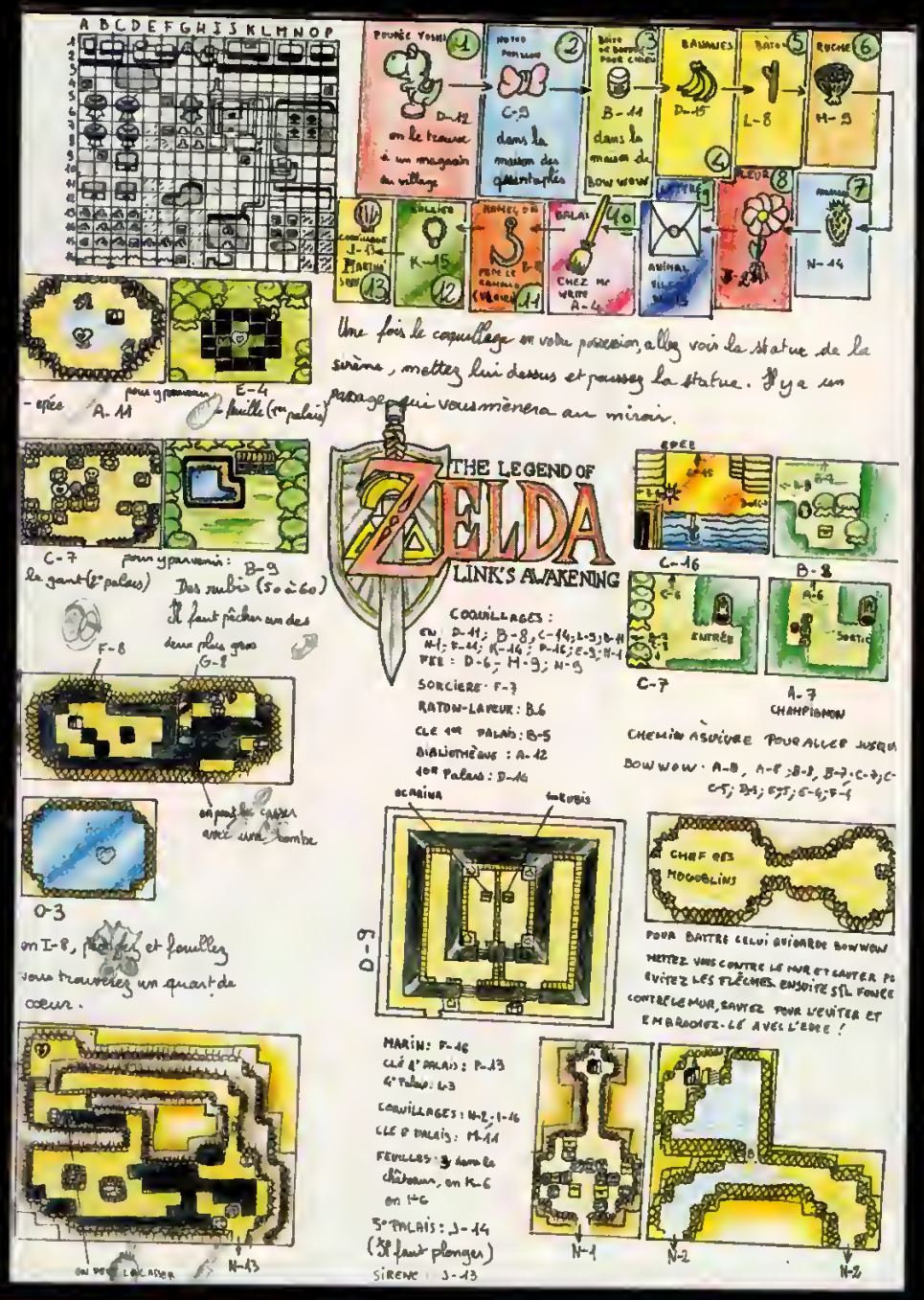
Codes :
Invulnérabilité : 7E036703
Pas de musique : 7E033159
Pommes infinies : 7E036999
Diamants infinis : 7E036B99
Vies infinies : 7E036403
Select round : 7E035EXX
(remplacer « XX » par 1 jusqu'à 12)
Les ennemis ne peuvent vous toucher : 7E034745
Pas de fond : 7E039935
Le génie apparaît dès la page de présentation : 7E034521

Geoffroy CALABRIA
NES
IMPOSSIBLE MISSION
« Mission impossible », vous connaissez ? Vous savez, la série télévisée qui eut un succès monstre dans la fin des années 60, début 70. Celle où l'on voyait Mr Fehs et toute son équipe mettre hors d'état de nuire tout un tas de vilains-pas-beaux sur la demande du Département d'État. Eh ben voici tous les codes du jeu inspiré de cette dernière.
Level 2 : HMPR - Level 3 : KMVW
Level 4 : XDGJ - Level 5 : TVJL - Level 6 : QBYZ
Voilà, à vous de jouer, mais attention : si vous ou l'un de vos collaborateurs venier à être capturé, le Département Player One nierait avoir eu connaissance de vos agissements... Dans quelques secondes..

La rédaction de *Player One*
SUPER NES
F1 EXHAUST HEAT 2
Voici une liste de cheat modes vraiment intéressante pour cette fabuleuse simulation de course de F1. Vous m'en direz des nouvelles.
À l'écran-titre, effectuez les opérations suivantes :
Rank select : pressez les boutons left, right, left, right, left, right, left, right, left, right, left, right, left, right et right.
Configuration du mode « time » : pressez les boutons haut, X, R, Y, bas, B, L, A, A et start.
Sélection du modèle de F1 : pressez haut, bas, L, R, X, B, Y, A, A, A, A, A, A, A, et start.

Jérôme GRAZIANI
MEGA CD
BATMAN RETURNS
Une astuce à toute épreuve mais pas si évidente!
Pour passer les niveaux, dans le tableau des options, changer le « Game Type » en « Driving Only ». Ensuite, appuyez sur gauche et sur le bouton B, à nouveau gauche et encore B pour définir l'option suivante « difficulty ». Répétez la manipulation jusqu'à la dernière option. Là, ça se corse... Tout ce que vous venez de faire, il faut le recommencer pour chacune des options du tableau en remontant jusqu'à « Game Type » (en d'autres termes, faire une boucle). Une sonnerie retentira et vous signalera par la même occasion si le cheat mode est validé. Une fois cette big manip opérée, lorsque vous serez dans le jeu, il vous suffira d'appuyer sur pause puis sur le bouton C pour changer de niveau.

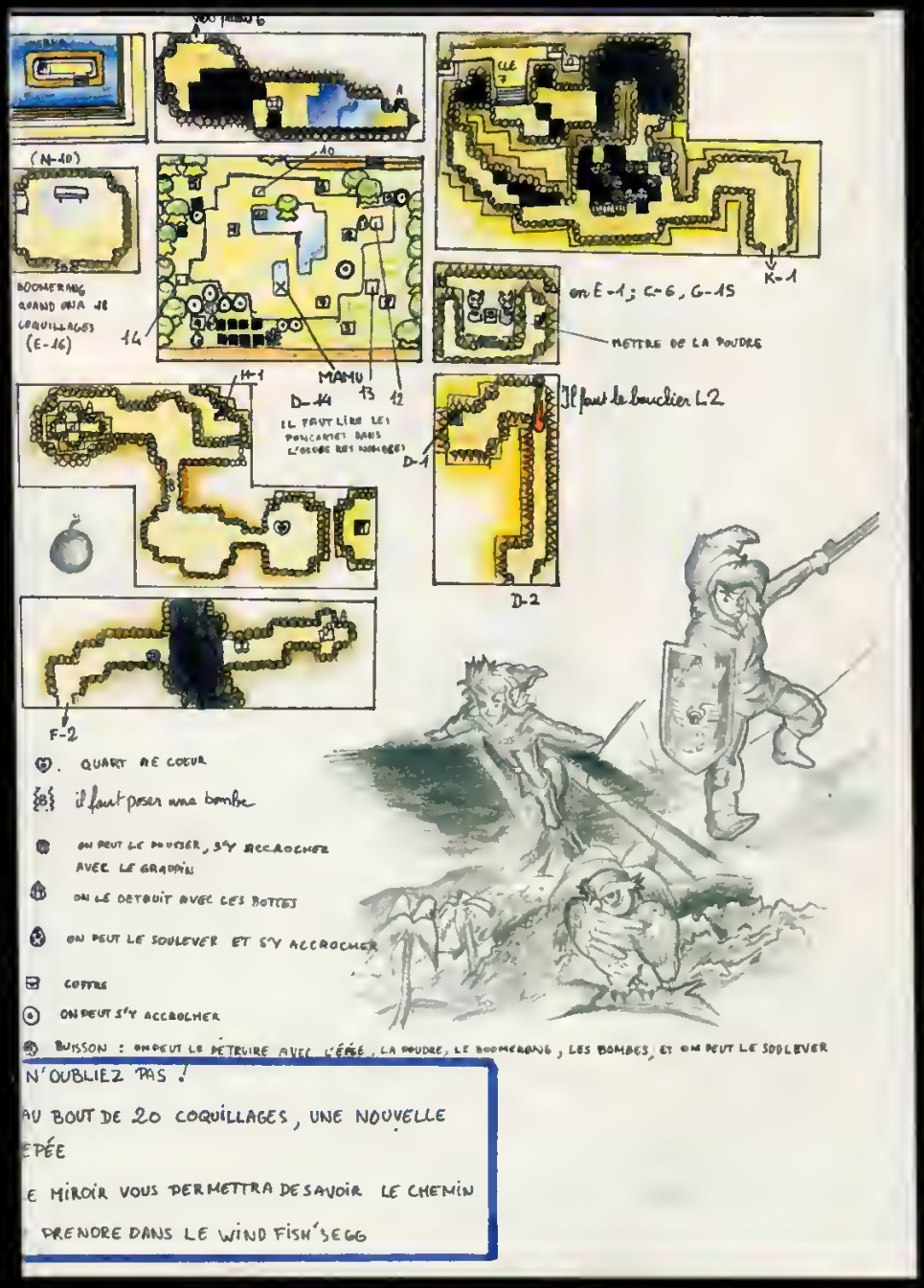
TRUCS en VRAC



PLAN DES LECTEURS

Hé ! Astuceman ! t'as vu un peu ce qu'ils m'envoient mes lecteurs à moi... Hein ? t'as vu un peu ça. C'est pas des rigolos eux. Lorsqu'ils m'écrivent, c'est pour me faire parvenir des trucs et des plans vraiment béton. Pas comme tes p'tites astuces... Enfin, j'vais pas m'étaler dessus, mon cher, mais t'as pas la grande classe. Non mais, visez-moi ça. Regardez-moi un peu ce plan, cette soluce de Zelda sur Game Boy... C'est carrément le délire. Que dis-je, de l'art. Vraiment bellèze, Antonin. Oh oui, c'est toi, Antonin Gallo, qui remporte ce mois-ci un abonnement d'un an à *Player One*. Grâce à ton superbe plan. Prends-en de la graine, Astuceman, car tous les mois, ça sera comme cela et pas autrement. Rappelle-toi dans le n° 37, ce plan du palais d'Aghanim dans Zelda III sur Super Nintendo... Tu vois ce que je veux dire. Alors t'as intérêt à trouver. En attendant, bravo à tous pour votre courrier, car vous êtes fort nombreux, ne faiblissez pas ! Continuez à m'envoyer vos plans et toutes vos astuces, que je sois enseveli sous des tonnes de lettres. Bon, à plus, et que l'astuce soit avec vous.

TRUCS en VRAC



NOTE D'ASTUCEMAN

Alors, heureux les p'tits gars ? Qu'est-ce qu'on dit au maître ? Merci... Merci, je sais, je suis trop bon mais, que voulez-vous, c'est naturel chez moi. Je ne peux pa m'empêcher de vous faire plaisir. Et j'espère que vous en êtes tous bien conscients. Et puis vous avez vu un peu ces cheat modes sur la 3DO. Ça vous en bouche u coin, hein ! C'est dément. Enfin, je dois dire que je suis relativement fier sur ce coup-là. Si vous voulez que cela continue, il va falloir vous remuer. Donc pour c faire, il faut m'écrire. Ce qui veut dire, en clair, qu'il faut prendre votre plus belle plume et votre beau papier pour m'envoyer de big astuces toujours adressées à :

PLAYER ONE - Astuceman, Trucs en Vrac - 19, rue Louis-Pasteur - 92513 Boulogne Cedex.
PLAYER ONE - Crevette, Plans des Lecteurs - 19, rue Louis-Pasteur - 92513 Boulogne Cedex.

La seule collection de poche sur les jeux vidéo

POUR SURVIVRE
DANS LA JUNGLE DES JEUX VIDÉO
LA COLLECTION PLAYER ONE POCKET

TRUCS & ASTUCES
1. MASTER SYSTEM 29F
2. NES VOL. 1 29F
3. NES VOL. 2 29F
4. MEGADRIVE 29F
5. GAME BOY 29F
6. SUPER NINTENDO 29F

JEUX
7. SONIC 1 & 2 29F
8. STREET FIGHTER II 29F
9. ECCO THE DOLPHIN 29F
10. TINY TOON, CASTLEVANIA 29F

NOUVEAU

Player One POCKET

SONIC 1 & 2 — DOLPHIN — TINY TOON CASTLEVANIA IV — TRUCS & ASTUCES — SUPER NINTENDO — GAME BOY

à partir de 29F

Player One POCKET

Pour tout savoir sur minitel 3615 PLAYER ONE rubrique les petits frères de Player One

En préparation JURASSIC PARK, ZELDA, FLASHBACK, MARIO

Points de vente :

EN FRANCE :

FNAC, VIRGIN, MICROFOLIE S, MICROMANIA, ARKADOID, GALERIES LAFAYETTE, ETC...

La liste des points de vente par département est consultable sur minitel.

EN BELGIQUE :

Ampsin - Librairie Philippart • **6700 Arlon** - Libraine City Press - Librairie Point Virgule • **6600 Bastogne** - Librairie Croisy - Librairie de la Gare • **6880 Bertrix** - La bouquinene Lib Pap • **5004 Bouge** - Lipajou • **1000 Bruxelles** - Librairie Castaigne - Librairie **Charleroi** - Libraine Nouvelle - Librairie Molière - Brains Lib Bourse SA - Nouvelle Lib de Cluny • **5590 Ciney** - Libraine New Press Librairie Boesmans • **6400 Couvin** - Librairie du Faubourg • **5500 Dinant** - Librairie Mahaux SPRL • **5310 Eghezee** - Librairie de la Chaussee - Lienard • **4053 Embourg** - Centre Embourg • **4480 Engis** - Librairie Streel SPRL • **6388 Florennes** - Libraine • **4650 Herve** - Nota Bene • **4500 Huy** - Ram Gembit - La Dénve Lib Pap Presse • **5100 Jambes** - Librairie du Bia Bouquin • **4720 7100 La Louvière** - L'Ecrivain Public • **4960 Malmedy** - Lib SA Cunibert-Daumen • **6900 Marche en Famenne** - Librairie Hanin • **5000 Nemur** - Libraine Arc en Ciel - Lib Papyrus - Agora Namur (Anc Ligena) - Brains Libraine Universitaire • **4100 Seraing** - Librairie Pesesse - Librairie l'Ecume des Jours • **4800 Verviers** - Librairie la Dérive - Librairie le Monde en Poche - Librairie Librairie Robert Nizet • **4600 Vise** - Librairie Wagelmans • **5150 Wepion** - Librairie du Fourneau SPRL Franlu.

Encore plus d'images, des séquences détaillées et commentées. Des points particuliers mis en valeur, des niveaux de lecture différents et deux codes couleur (l'un pour la marque, l'autre pour les notes). Tout ça pour vous permettre d'apprécier encore plus les tests de Player One.

TOUS LES JEUX TESTÉS

Super Nintendo

Terminator 2 The Arcade Game 94
Le Cobaye 96
Pool Championship 98
Super Battleship 100

Game Boy

TMHT 3 Radical Rescue 86
Tiny Toon Adventures II 90
Batman The Animated Series 106
Bart & the Beanstalk 108

Megadrive

Greatest Heavyweights 102

Mega CD

Ground Zero Texas 82
Wonder Dog 104

Game Gear

Dr Robotnik's Meanbean Machine 110

LES TESTS DÉCODÉS

Nom du jeu testé
Il est dans la couleur de la note obtenue.

Type de console

Séquences
Elles vous permettent de découvrir des personnages, des boss, des armes... Cet espace peut être occupé par un plan.

Données techniques

Note
0%-49% = à éviter
50%-59% = sans intérêt
60%-69% = jeu moyen
70%-79% = jeu correct
80%-89% = bon jeu
90%-98% = jeu excellent
99 % = jeu mythique !

Introduction
Un bref aperçu du jeu pour vous mettre en appétit. Le bandeau est dans la couleur de la marque.

Barème de prix des jeux
A de 150 à 249 F
B de 250 à 349 F
C de 350 à 449 F
D de 450 à 549 F
E de 550 à 649 F
F 650 F et plus

Encadré texte
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne.

Notation détaillée
Le jeu en quatre points de vue commentés et notés.

Résumé
Pour vous faire une idée du jeu en un coup d'œil. C'est le premier niveau de lecture avec l'intro et les notes.

GROUND ZERO TEXAS

Les jeux à base de vidéo numérique sont de plus en plus nombreux sur Mega CD. Normal puisque le Compact Disc est le seul support qui permette l'exploitation de ce type de procédé.

Avec Ground Zero Texas, Sony a voulu frapper un grand coup. Pas moins de trois millions de dollars ont été investis dans ce jeu qui fait ainsi figure de superproduction. Et puis, on n'a pas affaire à n'importe quel réalisateur puisque c'est Dwight Little (Maman j'ai raté l'avion, Halloween 4) qui a été chargé de concevoir ce film interactif. Les développeurs se sont donné les moyens de réaliser un jeu d'une qualité technique indéniable. Le tout maintenant est de voir de quoi il retourne exactement. Réponse dans les prochains paragraphes.

Ce modeste plan vous indique à quel endroit vous vous trouvez. Ici, quatre lieux différents sont répertoriés.

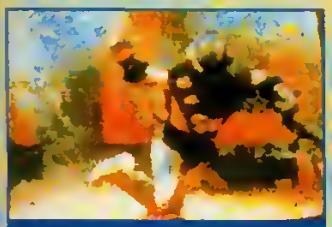
LA MAGIE DE LA VIDÉO

Agent gouvernemental très coté, vous vous retrouvez dans la ville d'El Cadron avec cinq autres agents pour vous aider. Votre mission : débarrasser la ville de tous les extraterrestres qui l'infestent. Mais attention, ces derniers possèdent la

VOICI VOS AGENTS

Quatre des cinq personnes qui sont sous vos ordres : Reece, un vétéran, Breen, un nouveau talentueux, Matthews, une valeur sûre et Di Salvo, la seule femme du groupe. Mais quelle femme...

particularité de prendre l'apparence humaine. Et leur subterfuge est si parfait que vous ne pouvez pas savoir si un habitant est un affreux alien ou un innocent quidam tant qu'il n'a pas dégainé. Charmant.
Pour contrer cette engeance venue d'un autre monde, vous pilotez des caméras à partir de votre chambre



Il est dommage que les aliens touchés n'explosent pas dans des gerbes d'adipeuse hémoglobine...

d'hôtel (ah ! la technique...). Celles-ci sont dotées d'un système d'armement sophistiqué qui vous permet de tirer sur tout ce qui passe dans votre champ de vision. Malheureusement, le tir est de faible puissance et ne peut qu'étourdir les envahisseurs. Pour véritablement les anéantir, vous devrez, plus loin dans le jeu — avec l'aide de l'agent Reece qui, coiffé d'un casque-caméra, se déplacera selon vos instructions —, découvrir l'entrepôt où les aliens dissimulent leurs armes afin de vous en emparer.
Si l'on excepte les séquences vidéo

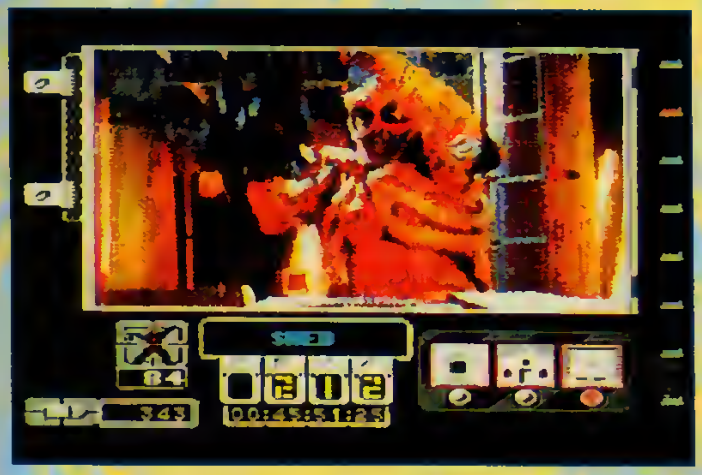
Scénario cinématographique

L'action de Ground Zero Texas se situe à El Cadron, une petite ville du Texas. Des choses bizarres s'y déroulent. Le plus inquiétant tient dans la disparition mystérieuse de nombreux habitants. Soucieux de ne pas affoler l'opinion publique, le gouvernement des États-Unis décide d'inventer une histoire d'accident biologique, interdit la zone et envoie des experts sur le terrain. Là, on découvre vite que des extraterrestres — on ne peut plus hostiles — sont responsables des disparitions.
Les politiques décident de couvrir l'affaire et vous envoient sur le terrain pour régler cet épineux problème. Nombre d'entre eux vous portent très haut dans leur estime ; nul doute que, si vous y passez, votre bière ne soit abondamment fleurie. Équipé de nombreuses caméras et avec l'aide de cinq agents positionnés en différents points stratégiques de la ville, vous devez découvrir le moyen de contrer l'invasion extraterrestre. Il en va de votre vie et, accessoirement, de celle de tous les habitants de la Terre.

Attention, de temps à autre, d'innocents habitants traversent l'écran alors que vous êtes en pleine séance de tir.

L'ARSENAL DES E.T.
C'est dans cet entrepôt que vous pourrez récupérer des armes assez puissantes pour éliminer les aliens.

dans lesquelles vous n'êtes en fait qu'un simple spectateur (90 % du jeu), Ground Zero Texas se résume à un simple jeu de tir. Remarquez, c'est une loi du genre. Operation Wolf, jeu fort apprécié à son époque (n'est-ce pas Iggy ?), ne possédait guère plus d'intérêt. Pourtant, nombreux sont les keusses, pas forcément lobotomisés, qui s'en sont régalés.
Pour revenir à Ground Zero Texas, un indicateur au bas de l'écran vous apprend à quel endroit les extraterrestres se font pressants. Grâce à votre système de caméras, vous pouvez vous y rendre immédiatement. Vous vous retrouvez alors devant un décor statique dans lequel des aliens (ayant ou non apparence humaine) apparaissent par intermittence. À



L'avis d'Iggy, gros bourrin

Hé ! pssst... j'ai une confidence à vous faire. Moi, le tir sur cible, j'adore ! Tout petit, en couches-culottes, je jouais déjà à Operation Wolf. Depuis, quand le croissant mordoré troue les ténèbres obscures (quand la nuit tombe, quoi), je me délecte de parties de tir sur cible sous les quolibets de mes camarades, si bêtement élitistes. Les idiots ! Hé ! pssst... j'ai une autre confidence... Moi, la vidéo sur console, ça m'hallucine. Même si le rendu n'est pas encore exceptionnel, même si les essais de « jeu-film » ne sont que très rarement convaincants, voir ma machine me faire son cinéma, ça me laisse baba. Surtout que Ground Zero Texas propose les plus belles séquences vidéo que j'ai jamais vues sur un Mega CD. Ah, le plan de game over où votre supérieur vous colle un pain, quelle classe !
Alors, qu'importe qu'on s'en lasse à la longue.
Moi, j'y reviendrai souvent rien que pour le simple plaisir de me venger de mes frustrations de la journée sur quelques aliens qui ne m'ont rien fait. Tant pis pour eux, z'avaient qu'à pas être là !

Vous cherchez l'arsenal des aliens, vous tombez sur ces deux charmantes grands-mères. Pardon mesdames.

vous d'être le plus rapide. Si c'est le cas, vous aurez droit à un changement de plan de caméra, et c'est en vue rapprochée que vous les verrez s'exploser. De tels détails rendent compte du souci de mise en scène qui est à la base du jeu. Très vicieux, certains « faux humains » peuvent devenir hostiles en pleine séquence vidéo, entre deux phases. Réflexes « lucky-luckiens » exigés.

UN BILAN MITIGÉ

C'est vrai, Ground Zero Texas peut se targuer d'être un des premiers films vidéo véritablement interactifs. Car selon vos actions, le jeu ne se déroulera pas tout à fait de la même manière. En plus, les cibles changent d'une partie à l'autre. C'est aléatoire. Autre point fort, la vidéo est d'excellente qualité et tout est fait pour que l'on plonge dans l'histoire. Ce jeu ravira certainement les amateurs de tir, mais seulement ceux-là. Ceux qui ne raffolent pas du genre seront moins enthousiastes. Tout est question de goût. Voici donc un soft qui innove de façon plutôt heureuse dans l'univers CD sans toutefois marquer une véritable révolution. ●

Chris,
crèche à « Ground Zero Boulogne ».

ÉLÉMENTS VITAUX

Faites extrêmement attention à vos caméras. C'est par leur biais que vous agissez sur l'environnement extérieur. Si vous les laissez subir le feu ennemi (pensez à votre bouclier), elles risquent d'être détruites.

Mega CD
GROUND ZERO TEXAS

éditeur	SONY IMAGESOFT
genre	TIR
joueur(s)	1
sauvegarde	NON
continue	INFINI
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	MOYENNE
prix	D

PLAYER FUN 65%

82%

En résumé

C'est à ce jour, l'exemple de jeu à base de vidéo le plus réussi. Beau et impressionnant, il lasse malheureusement assez vite.

GRAPHISME 97%
Les plus belles séquences vidéo jamais vues sur Mega CD... et de loin.

ANIMATION 97%
C'est bien simple, vous vous trouvez face à un véritable film.

SON 97%
De qualité CD. Normal remarquez, c'est le support du jeu.

JOUABILITÉ 80%
Bonne, c'est vrai, mais ce n'est que du tir au pigeon.

100 95 90 85 75 70 65 60 55 50

KONAMI

CONCOURS

ZOMBIES

LES QUESTIONS :

1 • Quel est le nom des chasseurs de Zombies ?

a) Zeke et Julie.

b) Crevette et Iggy.

c) Zak et Chrystal.

2 • Quel est le but du jeu ?

a) devenir un Zombie.

b) sauver ses voisins.

c) manger un gâteau au chocolat.

3 • Combien y-a-t-il de niveaux dans le jeu ?

a) 15.

b) 55.

c) 65.

4 • De quel genre de film s'inspire le jeu Zombies ?

a) Comédie.

b) Policier.

c) Horreur.

5 • Comment s'appelle le savant fou responsable de l'attaque des Zombies ?

a) Dr Robotnik.

b) Dr Roques.

c) Dr Tonques.

LES LOTS :

1er prix : 1 magnétoscope + 1 jeu ZOMBIES sur Megadrive

2e au 20e prix : 1 jeu sur Megadrive

EXTRAIT DU RÈGLEMENT : [illegible] sans obligation d'achat [illegible] + 20 jeux. Les réponses [illegible] Minitel 3615 PLAYER ONE [illegible] disponible sur simple demande à l'adresse du journal.

Pour participer au concours : [illegible] ONE, rubrique Jeux.

[illegible] poste uniquement en indiquant [illegible] Player One — Concours Zombies EP 4 — 6 [illegible] Eaux-le-Grand

TMHT 3
RADICAL RESCUE

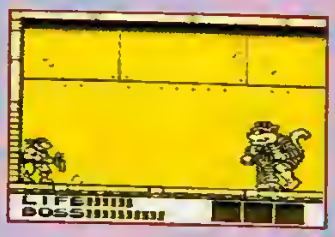
Plus moyen de se reposer ni de regarder la télé tranquillement. Shredder fait un retour en force et là, il ne donne pas dans la dentelle ! Mais que fait la police ?

Si vous connaissez et appréciez (c'est souvent un pléonasme) les Tortues sur la portable Nintendo pour leur aspect baston-bourrin de rue, vous allez être surpris car, dans cet épisode, ce n'est pas exactement ce dont il s'agit. Pourtant, le scénario a un point commun avec ses prédécesseurs : April a été capturée (c'est une manie). La différence profonde se trouve dans le fait que Shredder, le vilain, a également enlevé trois des quatre reptiles. L'unique rescapé de ce rapt collectif, en la personne de Michaelangelo, va donc partir à la recherche de tout ce beau monde et, petit veinard, vous allez le manœuvrer.

Michaelangelo et son fameux nunchaku qui vous protège des attaques ennemies. Heureusement, il dégaine vite.

DANS QUEL ÉTAT J'ERRE ?

Plutôt que de parcourir des niveaux dans lesquels il faut exploser tout le monde, vous allez vous retrouver dans une mine qui ressemble à s'y méprendre à un labyrinthe. Là, vous



LES ÉTAPES

D'abord, trouvez la bonne issue qui vous mènera à l'un des boss. Affrontez-le courageusement (vous êtes Ninja non ?). Si vous réussissez à le tuer, il vous donnera une clé. Puis, allez délivrer Leonardo.

devrez non seulement tout dégommer (ça reste les Tortues Ninja), mais aussi et surtout trouver les repaires des boss. Une fois que vous aurez tué ces affreux, ils vous livreront un objet vous permettant de délivrer l'un de vos petits camarades. Cet objet facilitera également votre progression dans ce que Victor Hugo qualifierait de « dédale inextricable de ruelles, de carrefours et de culs-de-sac, qui ressemble à un écheveau de

Le nunchaku est transformable en hélice, et vous aidera à passer certains obstacles difficiles.

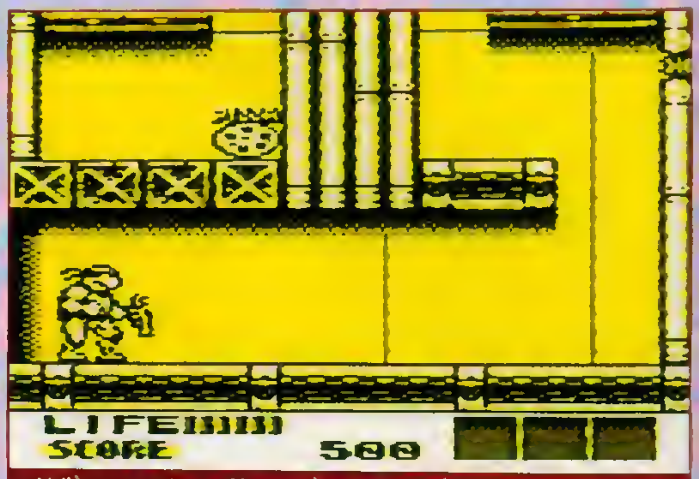
fil brouillé par un chat ». En réalité, je ne suis pas certain que ce cher Victor évoquait ce soft, mais notons ses dons de visionnaire. Car dans TMHT 3, la route est semée d'embûches. La carte aide, mais se repérer reste un problème majeur.

QUAND JE DIS TROUVER...

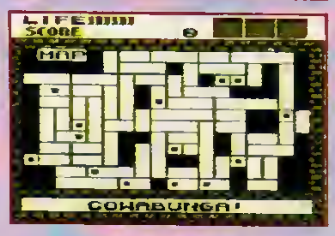
Le sous-titre de ce jeu pourrait être sans conteste : « la cartouche dans laquelle le terme "trouver" prend tout son sens ». Je sais, vous devez commencer à penser que j'insiste beaucoup sur ce point mais j'aimerais que vous ayez une idée du temps qu'il m'a fallu pour découvrir une sortie. En fait, j'ai eu la panne du testeur, genre : « C'est pas vrai, je trouve pas ! ». Par fierté, je ne voulais pas avouer à mes petits camarades de la rédaction que mon inspiration était défaillante, j'ai donc tenté par des moyens détournés de soutirer des informations à Iggy... Lequel m'a répondu que les labyrinthes, lui, ça le gonflait ! Ne sachant plus à quel saint me vouer — et après moult incantations totalement inefficaces —, j'ai pensé qu'allumer un cierge à Notre-Dame était la dernière solution. Aucun résultat. Apparemment, car au final,

L'enfance sereine des Tortues...

Vous l'attendiez tous avec impatience : l'encadré culturel ! Parler des Tortues, c'est bien joli, mais j'ai tenu à me renseigner sur la question... Vu mes connaissances en matière de faune et de flore, j'ai dû me référer au « Petit Robert », ce qui m'a bien aidé (quel talent ce Bob). Ne l'oublions pas, avant d'être mutants, nos amis étaient des reptiles comme les autres, on omet trop souvent de le dire. Ils se déplaçaient très lentement, possédaient de petites pattes boudinées, un bec corné et une carapace à carreaux sur le dos (Stef le Flou dirait qu'ils avaient leur maison sur leur corps). On peut donc remarquer que leur transformation a multiplié leurs pouvoirs, mais d'un autre côté, vu leur activité, leur espérance de vie en a pris un sacré coup. Notez qu'un soft qui se jouerait avec des tortues progressant à vitesse naturelle y perdrait considérablement.
Tout ça pour démontrer que ceux qui pensent que les Tortues ne sont que Ninja ont tort, et, comme chacun sait, le tort tue (elle est nouvelle celle-là !).



Voilà une option qu'il est très utile de découvrir, en particulier lorsque votre niveau de vie n'est pas au mieux de sa forme.



QUAND VOUS NE JOUEZ PAS

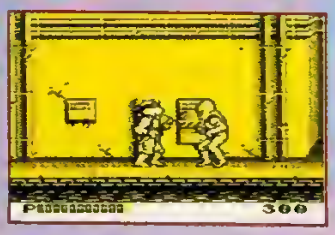
Ces options permettent de voir le plan et choisir un héros parmi les Tortues délivrées.

DANS LA MINE

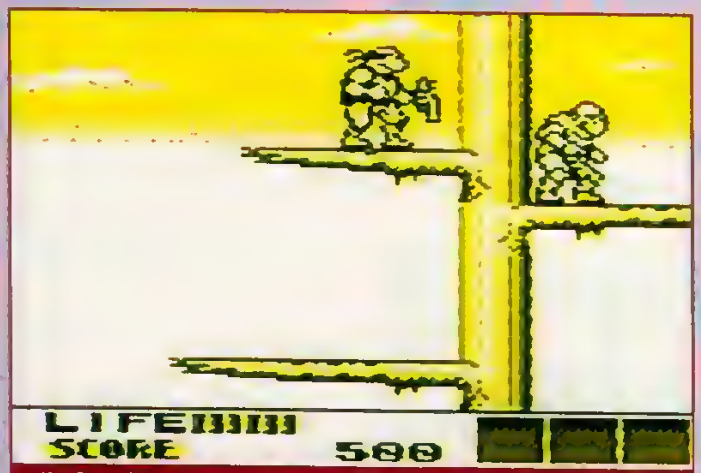
C'est là que vous évoluerez pendant une bonne partie du jeu. Une mine désaffectée, infestée de bestioles, qu'il faut désinfectée... Comme vous aurez souvent à revenir sur vos pas, un conseil : notez l'emplacement et le déplacement des méchants. Ceux-ci ne varient pas mais ces fameux monstres ressuscitent si vous retournez les voir. Vous savez que vos points de vie sont comptés, alors autant ne pas retomber dans leurs pièges.

Bon, d'accord, mais avant ?

Une chose est sûre : vous avez déjà entendu parler des Turtles. Si vous n'avez pas eu, par contre, l'honneur et l'avantage de jouer aux deux premiers épisodes de cette saga sur Game Boy, voici une petite séquence « rattrapage ».



Dans ces cartouches, vous secondez nos héros au travers de missions beaucoup plus casse-cou, dans les rues ou les égouts... Il ne vous faut pas trop réfléchir mais plutôt foncer dans le tas jusqu'à réussir à libérer la charmante April ; ceci ne voulant pas dire que la tâche est plus aisée. En fait, cette troisième version ressemble plus à la première version des Tortues qui était sortie sur NES et reste pour beaucoup un jeu culte. Moi, j'aime mieux, mais c'est chacun son truc, et les allergiques aux jeux de labyrinthe penseront peut-être que TMHT 3 y perd.



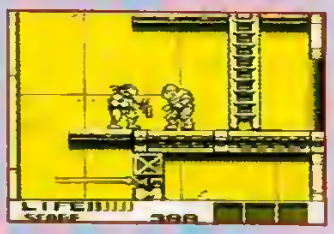
Profitez-bien de l'air frais, grimpez aux arbres, amusez-vous à ravager les monstres... Bref, une vraie promenade en forêt !

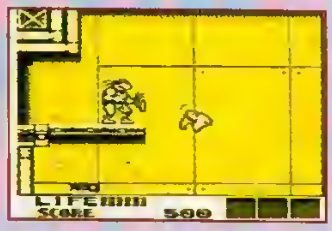
l'illumination est venue comme par enchantement (j'ai un peu l'impression de faire un trip mystique en ce moment). Yoda, pour sa part, m'a dit après coup qu'elle avait trouvé en dix minutes ; elle appelle ça le feeling...(c'est un chouïa complexant, je ne vous le cache pas !). Peut-être serez-vous plus en verve que je ne le suis... Quoiqu'il en soit, ne comptez pas sur moi pour vous donner ne serait-ce qu'un minimum d'indications ; débrouillez-vous (moi aigri ?). De plus, votre plaisir, en ne sachant rien de précis, n'en sera qu'accru. Parce que, pour être tout à fait franc, même s'il m'est arrivé d'avoir envie de fracasser ma Game Boy, voire de sauter dessus à pieds joints, j'ai été emballé (mystique, aigri et masochiste : autrement dit, tout pour plaire...). TMHT 3 est parfois énervant mais il mérite que vous trouviez la patience et le courage de persévérer. Je vous promets que quand vous l'aurez essayé (c'est presque un devoir), vous n'arriverez plus à décoller de votre écran.

Et je tire mon chapeau à Konami qui est parvenu à améliorer très nettement Turtles sur Game Boy, en ajoutant au panache du jeu un côté aventure. ●

Caliméro,

dit bonjour à la grosse tortue.





LES MÉCHANTS

Outre les boss, voici les principaux ennemis qui feront obstacle à votre progression. Pas très coriaces, ils sont néanmoins nombreux et pour certains vicieux ; usez de réflexes et tout ira pour le mieux.

Game Boy

TMHT 3
RADICAL RESCUE

éditeur	KONAMI
genre	BASTON/AVENTURE
joueur(s)	1
sauvegarde	NON
continue	3
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 90%

En résumé

Un peu moins baston que les épisodes précédents, TMHT 3 est un jeu étonnant. Vous n'avez pas fini de vous creuser la tête.

GRAPHISME 85%
Les images ont le mérite d'être claires ; rien à reprocher.

ANIMATION 80%
La qualité des mouvements est étonnante, on s'y croirait presque.

SON 65%
Si ce soft est excellent, ce n'est pas grâce à sa musique !

JOUABILITÉ 90%
Le principe est facile à comprendre et les Tortues répondent parfaitement.

100 95 90% 85 80 75 70 65 60 55 50

LES ALLUMÉS DE JEUX VIDÉO ONT MAINTENANT LEUR ÉMISSION À LA RADIO :

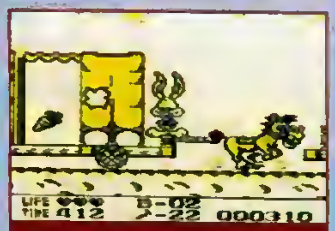
GAME 40
MERCREDI
19H00 / 20H00

Paris 105,9 FM et toutes les fréquences sur 3615 M40.

TINY TOON ADVENTURES II

Buster, le retour. Notre héros, petit avec des grandes oreilles, revient sur la Game Boy pour notre plus grande joie. En route pour une suite d'aventures extraordinaires et hilarantes...

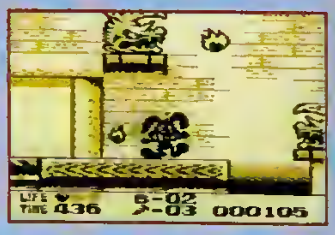
Pour ceux qui ne connaissent pas les Tiny Toons, ce qui serait quand même un comble, je vous rappelle que ce sont les fistons des Toons de la Warner comme Bugs Bunny, Daffy Duck, Omer ou encore Willy le Coyote. Ils ont été créés par le génial Steven Spielberg. Maintenant que vous avez fait connaissance avec ces petits personnages, parlons un peu du jeu.

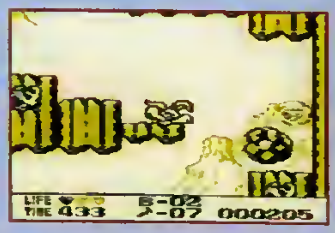


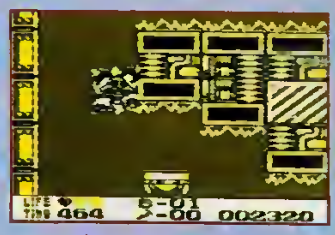
L'attaque du train. Fouillez tous les wagons et méfiez-vous des cow-boys qui vous jettent des caisses.

IL ÉTAIT UNE FOIS...

Comme dans ses précédentes aventures, notre lapereau doit affronter son ennemi de toujours, j'ai nommé Max Montana. En effet, ce dernier a décidé de faire du cinéma pour ridiculiser Buster et jouer les vedettes. C'est qu'il est très orgueilleux le bougre. Mais notre ami aux longues dents a plus d'un tour dans son sac et il n'est pas prêt de baisser les bras ou plutôt les oreilles. Une fois tous les Tiny Toons confortablement

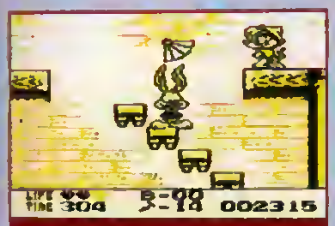






LES MIMIQUES

N'est-il pas trognon notre petit Buster ? Pour courir, maintenez la touche bas de la commande multidirectionnelle et, quand le lapereau tapote du pied, vous pouvez y aller. Utile pour les grands sauts

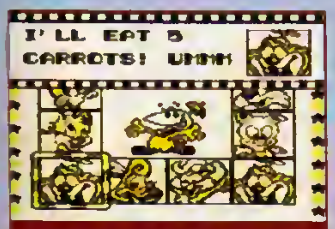


Sachez que vous pouvez sauter sur les éventails. Mais attention à leur effet boomerang.

installés dans leurs fauteuils, Buster se jette dans l'écran pour leur offrir un spectacle des plus amusants aux dépens de son ennemi juré.

MOTEUR, ÇA TOURNE !

Le premier film que nous propose Max est un western. Il revêt donc son costume de cow-boy et ajuste son colt. Il a tendance à se prendre pour John Wayne, c'est grave, docteur ? Pas du tout, un petit saut bien placé sur la tête et hop ! le voilà transformé en carotte, que Buster s'empresse de ramasser afin d'accumuler des points. Tous les éléments d'un bon western spaghetti sont réunis : des montagnes rocheuses, des éboulis de pierres, l'attaque d'un train et évidemment un duel digne de Il était une fois dans l'Ouest. Une fois que vous avez éliminé ce cow-boy de pacotille, Max Montana vous entraîne dans un film de samouraï. Dans ce tableau, vous devrez faire preuve de beaucoup de prudence : des lanternes mal accrochées tombent au moment où vous passez dessous, des dragons cracheurs de feu essaient de vous transformer en lapin cuit à point, sans parler des risques de noyade. On peut dire tout ce que l'on veut sur l'ignoble Montana mais, en tout cas, il ne manque pas d'imagination quand il



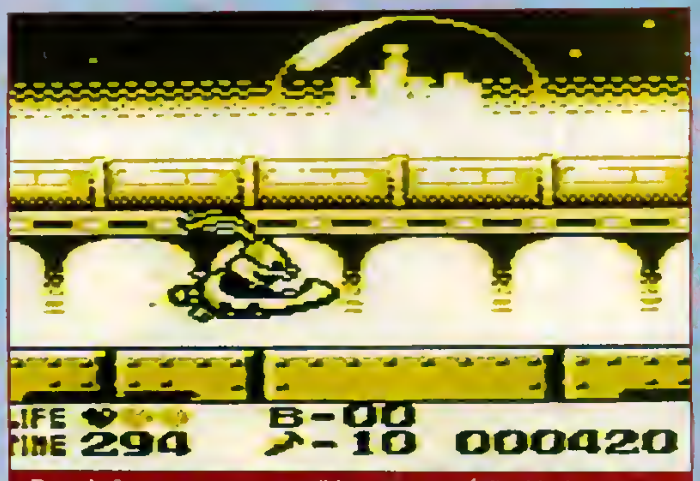
Ce bonus stage, vous permet de gagner toutes vos vies, un cœur en plus, l'invincibilité, dix carottes ou d'en perdre cinq.

En toute objectivité

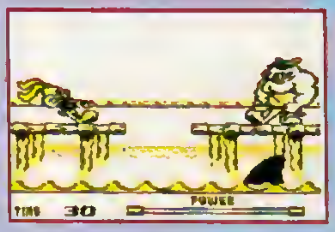
Ce jeu, je l'ai adoré ! Ah ! la démo et les interludes entre chaque tableau... bidonnants ! — enfin Il faut quand même avouer qu'au bout de trois fois, Ils commencent à nous sortir par les yeux puisqu'il n'y a aucun moyen d'y échapper. Mais, objectivité oblige, cela ne m'empêche pas de reconnaître qu'il manque tout de même quelques éléments pour en faire un must.

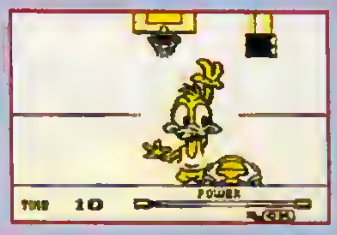
Tout d'abord, la structure est hyper classique. Vous n'avez qu'à avancer, sauter sur le peu d'ennemis et éliminer le boss de fin. J'eusse aimé (conditionnel passé deuxième forme. La classe, non ?) chercher des options, des passages secrets, bref me creuser un peu les méninges. Même le petit bonhomme vous permettant d'accéder à un bonus stage est facile à découvrir. Certains passages, comme celui de l'eau qui monte, vous demanderont d'observer les enchaînements. Mais une fois que vous avez pigé le principe, il n'y a plus de problème.

Cette cartouche s'adresse donc de préférence aux débutants et aux inconditionnels des Toons.



Dans le futur, tout est possible, tout est réalisable. La preuve : vous vous retrouvez aux commandes d'un vaisseau spatial.



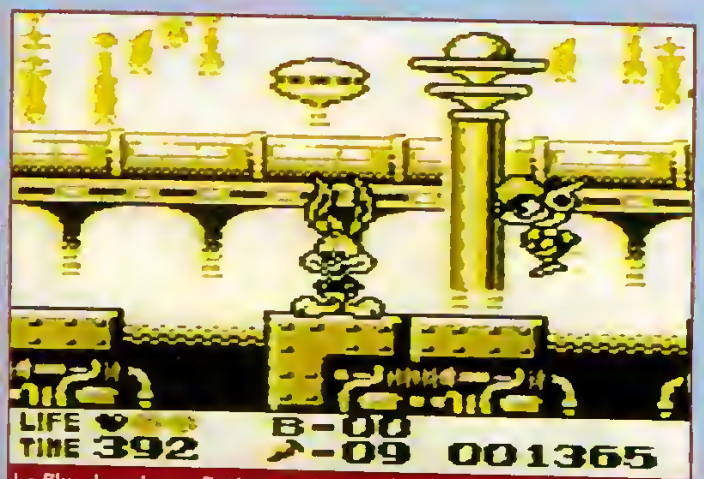


LES BONUS STAGES

Ils sont résolument sportifs. Vous devez marquer trois paniers ou dix buts, ou encore tirer à la corde.

LES ROCHEUSES

Souvent, vous aurez deux chemins possibles pour parvenir à la fin du tableau. N'hésitez pas à revenir sur vos pas pour parcourir les deux. Vous trouverez peut-être un bonus stage ou des ennemis à éliminer pour récupérer des carottes. C'est le cas dans ce level western. Une fois les chauves-souris tuées, quatre jolies carottes vous attendent. Comme vous ne pouvez pas aller plus loin, repassez par le haut en vous méfiant des sbires de Max.

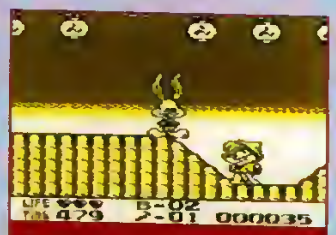


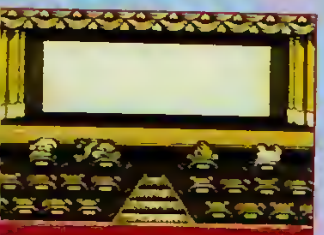
Le film de science-fiction est le plus étonnant. Vous trouverez des ennemis volants ou encore des fontaines à l'effigie de Montana.

attaque Buster Bunny sur une grosse grenouille armée d'un arsenal d'éventails (mais non Elwood, je ne parle pas de toi, j'ai dit éventail pas épouvantail). Je vous vois venir, bandes de petits bigorneaux, vous croyez que je vais tout vous raconter. Eh bien non, je vous laisse découvrir la suite, sinon ce n'est pas rigolo. Je peux juste vous dire que vous passerez d'un film de science-fiction à un film d'horreur (désolée Elwood, mais il n'y a pas de film X dans cette version). Voilà, je ne vous donnerai plus un seul détail sur les tableaux. Qui a parlé d'un chèque ? Vous me prenez pour qui ? Je ne suis pas une corrompue !

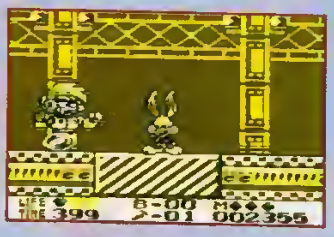
HUMOUR, QUAND TU NOUS TIENS...

Ce soft est bourré de petits gags. Tiens, pour vous mettre en appétit, je vous en livre un ou deux. Si je vous les racontais tous, j'aurais besoin d'une dizaine de pages et le rédac chef adjoint n'est pas d'accord... Par exemple, lorsque vous terminez un level, Babs, une petite lapinette sexy, vous poursuit pour vous embrasser. Quand Buster se fait électrocuter, on voit son squelette. C'est pas très nouveau mais ça m'a toujours fait rire. De plus, entre chaque tableau, vous accédez à des bonus stages tous différents les uns des autres. Les graphismes ont été améliorés par rapport à la première version. La jouabilité est presque parfaite, le héros répond très bien aux commandes. Même si ce jeu possède de réelles qualités, il est malheureusement un peu trop facile. La musique est toujours aussi géniale. Bref, vous passerez à coup sûr des instants de bonheur en compagnie de tous ces Tiny Toons en folie. ●


Observez bien le dessin des lanternes car s'il est différent, cela signifie qu'elle va vous tomber dessus.


Tous les amis de Buster – Babs, Plucky, Wile le Coyote – sont là pour l'admirer. Babs rêve même de l'embrasser.

Mahalia Bunny



MAX BOSS

Les boss sont faciles à éliminer une fois que vous avez compris le rythme. Il vous suffit de sauter dessus trois fois. Max Montana se fait aider d'une grosse grenouille, d'un cheval, se déguise en robot ou en monstre.

Game Boy

TINY TOON ADVENTURES II

éditeur	KONAMI
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	NON
continue	VARIABLE
difficulté	FACILE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 84%

82%

En résumé

Humour, aventures et héros craquants, tels sont les ingrédients de ce jeu de plate-forme classique mais réussi. À savourer.

GRAPHISME 78%
Les persos sont très bien dessinés et les décors ont un petit air de cartoon.

ANIMATION 79%
Buster a des mimiques exceptionnelles et une mobilité hyper fluide.

SON 81%
Peu de bruitages mais la musique est fabuleuse. Elle ne vous lâchera plus.

JOUABILITÉ 79%
Elle est très correcte. Le héros ne glisse pas et se stabilise immédiatement.

100 95 90 85 75 70 65 60 55 50

Les Players Ones explosent les Boss en 5 minutes !

Les jeux vidéo, du lundi au vendredi à 18h15 (rediffusions à 0h15 et 8h15), et le Best Of : le samedi de 17h à 18h et le dimanche de 12h à 13h.

La Chaîne Musicale

Sur le Câble et CANALSATELLITE

Christian Dao

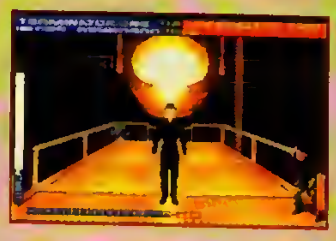
T2 THE ARCADE GAME

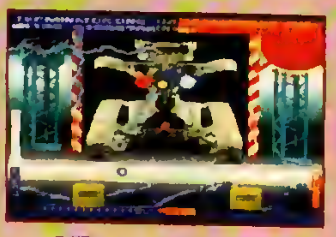
Un gros flingue calé entre les mains, vous voilà prêt à casser du T1000 à l'envi. Pas de pitié, un zeste de dextérité, un doigt de haine, de bons avant-bras pour soutenir le Super Scope, et vive la tuerie !

Terminator est un des films les plus classe de tous les temps. Que ce soit le premier ou le second épisode, on se retrouve scotché devant son écran sous un déluge de feu et de sang.
Eh bien, amateurs d'hémoglobine, réjouissez-vous, car T2 The Arcade Game a de quoi contenter les plus vils pistoleros rêvant de devenir les guerriers ultimes du XXe siècle !

T'AS MIS T1000 DANS LE MILLE !

Armé du Super Scope, d'un paddle ou d'une souris, vous partez à la chasse aux boîtes de conserve dans un jeu reprenant le principe éprouvé d'Operation Wolf. C'est classique mais très efficace pour peu que l'on apprécie les armes. D'emblée, vous êtes plongé dans une ambiance de carnage. Une foule de T1000 vous feront vite comprendre qu'être mou de la gâchette est une erreur fatale. Heureusement, les diverses armes à votre disposition s'avèrent de plus en plus efficaces et de nombreuses options parsèment votre route.
L'écran scrolle de gauche à droite et une myriade de robots déboulent sur vous. Sans pitié, vous canardez tout ce qui bouge (sauf les rebelles, vos alliés). À la fin de chaque stage, un





TERMINATOR STORY
Les boss sont très divers. Le T1000 par exemple est un coriace. Tous sont des digits.

Il vous faut refroidir le T1000 pour qu'il se désintègre. Comme dans le film.

T2 THE ARCADE GAME

SUPER SCOPE VS PADDLE ?

Examinez ces photos du même stage (Scope et paddle) : les couleurs sont radicalement opposées. Le Super Scope nécessite des tons clairs.

Cliché rarissime d'Iggy au réveil... après une soirée pour le moins fendarde.

énorme boss vous attend. Copieusement arrosé, celui-ci explose, dans une gerbe de feu et de métal... Relâchez vos épaules meurtries, vos bras tétanisés, vos muscles endoloris... jusqu'à la mission suivante.

Vous l'aurez compris, T2 est un soft très bassement bourrin, mais qui, pour une fois, donne au Super Scope une bonne raison d'exister. Ce n'est pas le jeu du siècle, cependant, si vous possédez le gadget, vous pouvez l'acheter sans hésiter. Car avec Yoshi's Cookie, c'est, à mon avis, le seul qui vaille réellement le coup. ●

Elwood,
a bouffé son Super Scope.

SKYNET

Ici, vous devez détruire les membres de l'organisation Skynet. C'est l'un des levels les plus violents : tout ce qui constitue le décor peut être explosé !

éditeur	ACCLAIM
genre	TIR
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	NON
continue	OUI
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

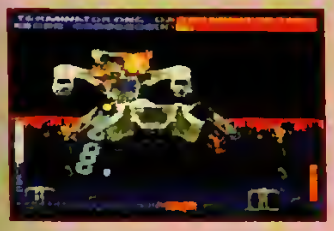
PLAYER FUN 85%

en résumé

Un jeu qui donne enfin envie d'acheter un Super Scope. Très difficile, mais on s'éclate à exploser les créatures « terminato-resques ».

T2 fois plus hard

Sans vouloir passer pour un petit joueur, je peux vous affirmer que T2 est d'une difficulté très élevée, d'autant plus qu'il n'existe pas de menu de paramétrage. En fait, le problème est de trouver le point faible de ses adversaires avant de s'être fait complètement occire. Chaque boss a ses failles et elles ne sont pas toujours aisées à découvrir. Par exemple, le premier doit être détruit avec méthode : d'abord il faut exploser ses bras métalliques, puis sa tête et, pour finir, son buste et ses jambes. Ça paraît simple, mais de nombreuses vies sont nécessaires pour trouver la bonne tactique. En tout cas, le jeu à deux (un au Scope, l'autre au paddle) s'impose pour ne pas devenir chèvre.



GRAPHISME 83%
Suffisamment clair et agréable pour ne pas nuire à la jouabilité.

ANIMATION 84%
Ça arrive de tous les côtés, un raz de marée assez bien géré.

SON 80%
Une ambiance qui colle parfaitement à la grosse brute que vous incarnez.

JOUABILITÉ 75%
Très agréable au Super Scope, mais le niveau de difficulté tempère cette note.

LE COBAYE

« Le Cobaye, c'est nul...
— Nan, c'est bien !
— Arrête Milouse, je te dis que c'est nul...
— Non c'est bien
— Bon, on va pas s'énerver, je teste et tu donnes ton avis, ça marche ? »

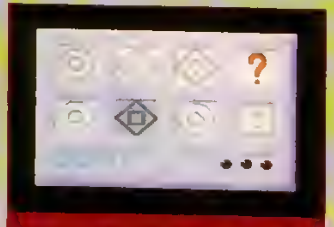
En route pour un shoot them up qui vous plonge dans deux mondes différents : le réel et le virtuel. Vous ferez tout d'abord évoluer Angelo ou Carla — ou les deux si vous êtes deux — dans un dédale de rues truffées de pourris qui n'ont qu'un seul but : vous transformer en passoire. Mais pas de panique, vous êtes armé d'un gun à toute épreuve qui pourra même, ô surprise, décliner différents tirs selon les options ramassées. Options en tout genre d'ailleurs qui vous permettront de récupérer des vies, des disques (pour la protection cybernétique) et j'en passe. Donc on tire, on avance, on tire, on avance... Et puis soudain, on arrive près d'un sas, et là, c'est le début du grand voyage. Vous vous retrouvez dans la réalité virtuelle pour un slalom infernal, dans un décor 3D assez réussi — enfin rien de transcendant tout de même. Et hop ! retour dans la ville (« Et de l'ennui par la même occasion...– Chut Milouse, c'est pas là que tu donnes ton avis ») en quête vers un nouveau sas, et ainsi de suite tout au long du jeu ; on passe alternativement du réel au virtuel avec une petite poursuite de voitures, vue de haut. Arrêtons-nous plutôt sur les scènes virtuelles qui représentent, selon moi, le seul intérêt du jeu. Vous évoluez dans différents types de stages :

Dans la réalité virtuelle, vous serez parfois contraint d'utiliser votre arme.

L'avis de Milouse et Stef, tueurs de Didou

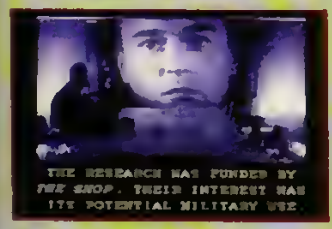
Le Cobaye est un jeu qui ne paye pas de mine à la mise sous tension de la machine. On débarque dans un shoot them up déguisé en jeu de plate-forme, où les sprites ne sont pas énormes et les couleurs, heu... quelles couleurs au fait ? Sans vous parler des ralentissements ! Mais on y prend quand même du plaisir, et on arrive enfin à la première scène 3D. Là on comprend que ce jeu a quelque chose de différent, on continue encore un peu et on se rend compte que sa longueur est plutôt intéressante. On avance d'ailleurs un peu plus à chaque partie grâce à une difficulté progressive. C'est une qualité suffisamment rare pour être soulignée. Évidemment, il ne faut pas chercher les sprites de taille grobillesque, mais on prend son pied quand même, surtout à deux joueurs. Saurez-vous faire abstraction des défauts de la réalisation pour vous plonger dans ce bon jeu ? El Didou, lui, dit que non. Bouh ! qu'il est nul !

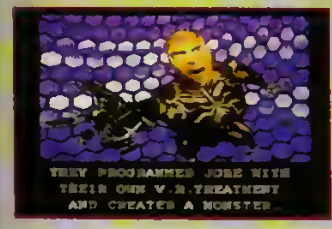
Dans l'entrepôt, bon nombre de boss vous attendent pour vous régler votre compte.

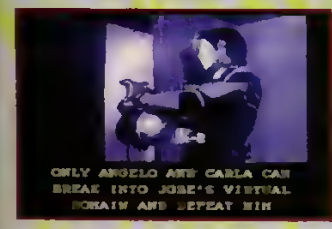


Voilà un des terminaux à décoder. Super facile... non ? Arrête tes études alors...

Un voyage en hélico. Il ne dure pas très longtemps certes, c'est sympa quand même.







LE SCÉNARIO

Un demeuré sert de cobaye et devient, après les merveillances d'une drôle d'agence (la Shop), une machine de guerre surpuissante issue de la réalité virtuelle. Mais comme d'hab, la machine dépasse le créateur et c'est le début des em... pardon !... des tracas.

Envolez-vous vers des horizons lointains où personne n'est encore jamais allé.

Une scène de toute beauté dans laquelle vous devrez blaster Jobe en personne.

courses, guerres, combats contre Jobe, le tout cybernétique bien sûr. Là, rien à dire : c'est correct voire très chouette.

PEUT MIEUX FAIRE

Quel dommage que les graphismes soient si pauvres, car le jeu est riche en rebondissements et propose une action particulièrement variée. Mais bon ! Comme pour le film, ils ont tout misé sur la virtualité et ce qu'il y a autour est carrément bâclé. ●

El Didou

Oh lui ! Matte un peu la roue arrière qu'il nous fait pas ! T'as l'sens du show, mec !

LE COBAYE

éditeur	THQ
genre	TIR
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	NON
continue	2
difficulté	MOYENNE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 60%

en résumé

Un jeu varié mais inégal. L'effort a été porté sur les scènes de réalité virtuelle au détriment du reste... Hélas !

75%

GRAPHISME 60%
Mis à part les scènes en 3D, on se croirait presque sur la NES.

ANIMATION 70%
Malgré quelques ralentissements, l'animation semble correcte.

SON 80%
Très techno, voire même transe à certains moments. Party on dude !

JOUABILITE 75%
Quel que soit le type d'action, le perso répond parfaitement.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

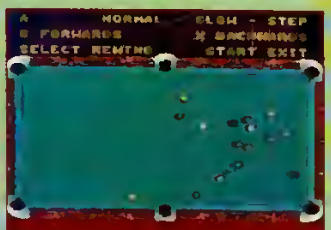
CHAMPIONSHIP POOL

Oubliez les combats mortels, les plates-formes glissantes et les vaisseaux intergalactiques. Un jeu vidéo peut aussi être relaxant. Plus zen que le billard sur Super Nintendo, tu meurs !

Le billard, c'est cool ! À croire que cet adjectif a été inventé pour ce « sport », auquel on s'adonnait pourtant déjà au XVe siècle. Cool... et frime. Le problème, c'est qu'une table de billard, ça coûte cher... et ça encombre. Pool est donc le bienvenu pour tous les amateurs de queues et de boules (désolé, mais ce sont les noms des deux principaux objets utilisés au billard).

Malgré de nombreux défauts, surtout visuels, Championship Pool donne une bonne approche du billard américain. Douze règles différentes vous y sont proposées. Du trois-boules (le plus petit score gagne) au quinze-boules (le contraire, sans qu'il n'y ait ni côté défini, ni bandes à faire), en passant par le speed pool, dans lequel il faut jouer (et donc réfléchir) le plus rapidement possible, l'éventail est large.

D'autant plus que certaines règles sont assez complexes et que vous devrez parfaitement maîtriser l'anglais pour les comprendre.



Le mode « replay » : c'est en repassant vos actions au ralenti, que vous comprendrez vos erreurs...

Un petit défaut du jeu : lors des tournois, vous ne voyez jamais les actions de vos adversaires. Dommage...

Si l'on pèse le pour et le contre, Pool une bonne réalisation.

L'ÉQUILIBRE DU BIEN ET DU MAL

Possibilité de faire des tournois à huit joueurs, de jouer seul contre l'ordinateur, de vous entraîner en freestyle, de choisir vos effets et la

En appuyant sur Y, vous changez de vue. Voilà la vue latérale. Vous pouvez ainsi vous déplacer autour de la table.

Dans «jeu vidéo», il y a le mot «jeu»

Lentement mais sûrement, le jeu vidéo récupère la plupart des activités ludiques qui l'ont précédé dans l'histoire de l'humanité. Échecs, Shangaï, joutes sportives, flippers, jeux de hasard, de casino et de tir, ou même Monopoly, tous se retrouvent un jour réduits à l'état de puce et de circuits intégrés. Même s'il vaut souvent mieux jouer aux versions originales (« live », devrait-on dire) de ces jeux, leurs adaptations sur écran ne présentent pas que des désavantages. Elles permettent ainsi aux amateurs de s'entraîner, de simuler leurs prochains exploits, de jouer à tout moment de la journée sans s'encombrer ni se prendre la tête. Mais ce sont surtout les novices qui ont tout à y gagner : ils acquièrent la possibilité d'appréhender une discipline en toute quiétude. Le grand problème étant ensuite de quitter son joypad pour définivement passer à l'acte... et considérer le jeu vidéo autant comme un complément que comme une fin en soi.

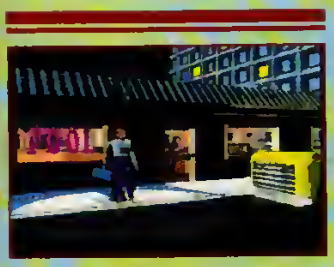
À nous de faire notre choix parmi les nombreuses règles de billard US proposées. Et si on les essayait toutes ?...

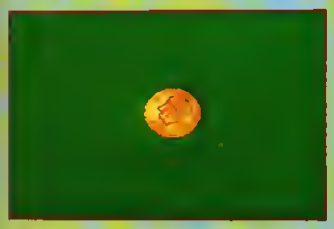
CHAMPIONSHIP POOL

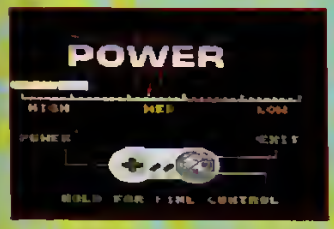
éditeur	MINDSCAPE
genre	BILLARD
joueur(s)	1 A 8
sauvegarde	NON
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	ILLIMITÉE
prix	A B C D E F

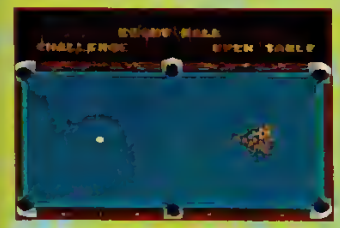
PLAYER FUN 88%

84%









QUESTION DE CONCENTRATION

D'abord, vous entrez dans la salle et glissez une pièce dans le juke-box. Qui commence ? Face, c'est vous. Réglez la puissance de votre tir, vos effets et faites le break... Manquent plus que les épaisses volutes de fumée...

Et voilà la vue du deseue. Dommage que ce mode soit plus agréable à regarder, qu'à jouer...

Ça y est, vous avez gagné le tournoi. Votre adversaire fait la moue. Certaine se mettent même à pleurer.

puissance de votre tir, de repasser votre dernière action au ralenti, de vous mesurer à toute une série de challenges, ou encore de sélectionner différentes musiques sur le juke-box du menu. Mais les bonnes choses ne doivent pas nous faire oublier tout ce qui aurait pu être : des pages-écrans plus nombreuses, quelques gags , et un accès aux effets, puissance et scores plus naturel. ●

Matt

« l'Arnaque » Murdock.

Quatre modes de jeu vous sont proposés. À noter que le mode « multijoueur » (party) brille par sa convivialité.

en résumé

Malgré quelques faiblesses, Pool, approuvé par la Billiard Congress of America, a suffisamment d'atouts pour satisfaire les amateurs du billard.

GRAPHISME — 75%

Réaliste, mais parfois embrouillé (on a du mal à voir les numéros sur les billes).

ANIMATION — 80%

Quelques séquences animées supplémentaires auraient été bienvenues.

SON — 74%

Bravo pour les bruits de billes qui s'entrechoquent. Au secours pour les musiques.

JOUABILITE — 85%

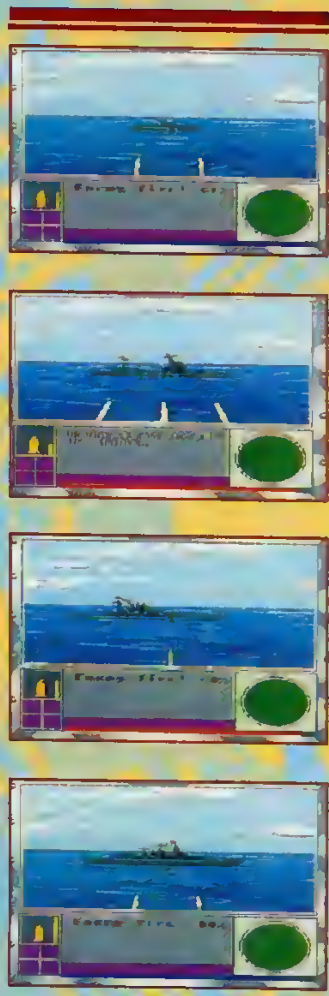
On se laisse prendre au jeu. Dommage que les options ne soient pas plus évidentes.

100 95 90 80 75 70 65 60 55 50

SUPER BATTLESHIP

Super Nintendo

Qui aurait cru qu'un éditeur commercialiserait un jour un jeu de bataille navale tel que celui pratiqué par tous les écoliers de France et de Navarre. Dieu merci, il y a également à la carte une option « wargame » qui, quoiqu'un peu simpliste, se révèle passionnante.



LES NAVIRES DE L'ARMADA ENNEMIE

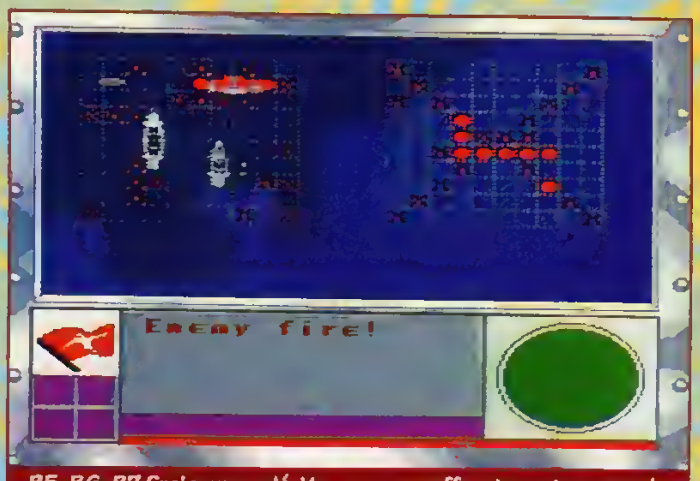
On avait déjà eu droit à des simulations de sous-marins, mais jamais encore à une simulation navale. C'est désormais fait avec deux jeux, radicalement différents, proposés par Super Battleship. Le premier est une conversion vidéo de la traditionnelle bataille navale, mais tout l'intérêt de cette cartouche vient du second mode de jeu : une simulation, ou plus exactement un wargame, qui vous promeut au grade d'amiral de flotte.

LE MANUEL DU PETIT AMIRAL

Le mode « wargame » vous propose seize missions à effectuer par séries de deux ou trois en échange d'un mot

Bienvenue à Trafalgar

Lors de la prise en main de ce premier wargame naval, les fanas de jeu de stratégie entrevoient d'intéressantes perspectives qui, malheureusement, ne résistent pas à un examen approfondi. Bien sûr, Super Battleship prend en compte des facteurs tels que le potentiel de déplacement et autres zones de feu, mais de façon très superficielle. On en arrive rapidement à constater des illogismes favorisant la flotte ennemie durant les phases de combat. Par exemple si vous êtes coulé après avoir envoyé des torpilles sur un navire ennemi, ces dernières seront considérées comme perdues et n'atteindront jamais leur cible. De même lorsqu'un cuirassé armé de canons à très longue portée engage une vedette rapide qui, elle, n'a normalement pas la portée requise pour riposter, elle le pourra quand même. Dommage.



B5, B6, B7 Croiseur coulé. Vous pouvez affronter votre console lors d'une partie de bataille navale traditionnelle.

SUPER BATTLESHIP

éditeur
MINDSCAPE

genre
WARGAME

joueur(s)
1

sauvegarde
PASSWORD

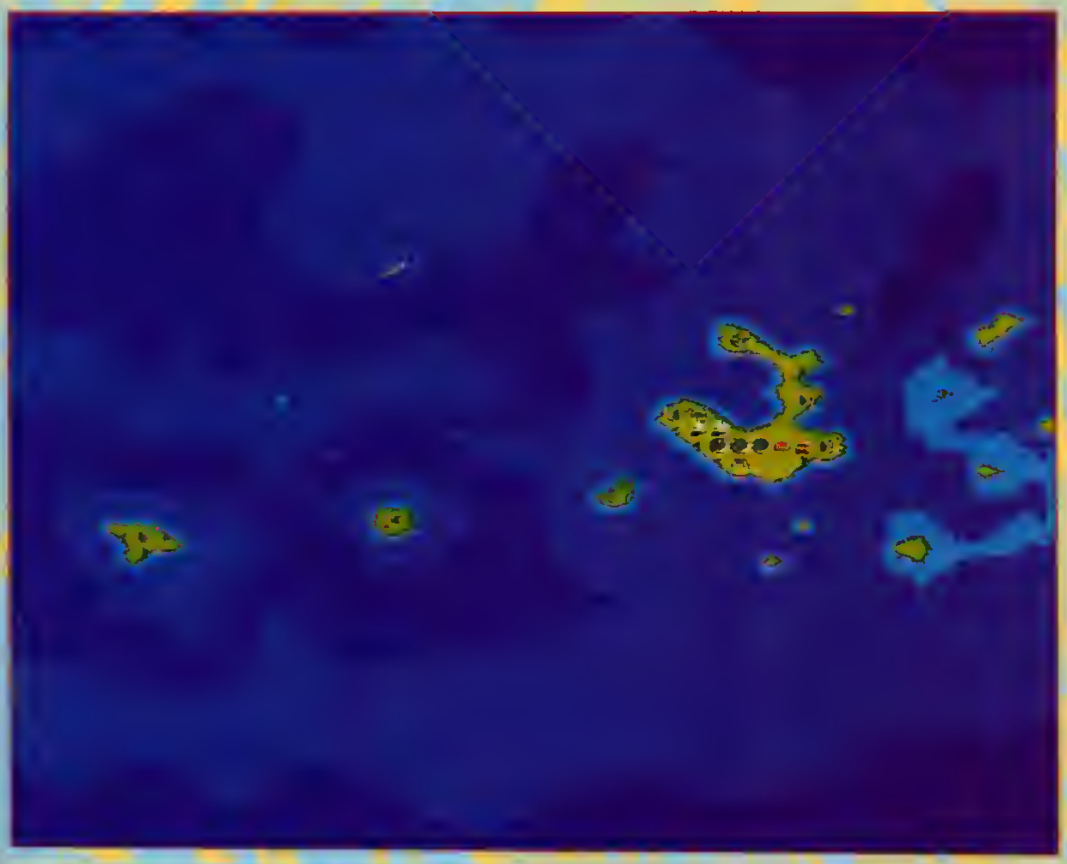
continue
NON

difficulté
MOYENNE

durée de vie
MOYENNE

prix
A B C D E F

PLAYER FUN 80%



UN PRÉCIEUX ALLIÉ : LE SATELLITE ESPION

Ce conflit opposant les bleus aux rouges a pour cadre une mer close parsemée de petites îles. Les missions qui vous sont proposées se déroulent en divers points de cette carte et, au début de chacune d'elles, une brève étude de la photo satellite vous permet de localiser la position et d'estimer la puissance de feu de la flotte adverse. Ici, les deux camps s'apprêtent à livrer une bataille décisive pour le contrôle d'un point stratégique : les îles de Quemoy. Lors de cette mission, vous vous retrouvez encore en infériorité numérique. À vous d'assurer la bonne coordination de vos navires et de leur assigner des objectifs pertinents.

de passe. Ces opérations navales consistent à escorter des navires marchands, vous rendre maître d'un secteur maritime ou encore couler la totalité de la flotte ennemie.
Elles se déroulent en temps limité qui se compte non pas en minutes mais en tours de jeu. Lorsqu'un combat s'engage, vous passez en phase arcade, et vous ne vous occupez plus que du tir. Une bonne méthode consiste à neutraliser les canons ennemis, puis le navire, en visant ses moteurs, pour enfin l'achever à la torpille. Mais ce n'est pas toujours simple, surtout lorsque vos sonars ont détecté la présence d'un sous-marin. Dans un premier temps, il faut vous en approcher sous le feu de ses torpilles, puis, lors de la phase d'arcade, estimer sa profondeur avant de larguer un chapelet de charges sous-marines.
Vous devrez assurer la coordination des manœuvres, et déterminer les avaries qui devront être réparées en priorité suite à un combat. Un seul regret, Super Battleship aurait pu exploiter un peu mieux les capacités de la Super Nintendo. ●

Amiral Wolfen

en résumé

Un petit mélange wargame/arcade pas déplaisant. Malgré quelques points noirs, c'est un challenge intéressant pour les stratèges en herbe.

80

GRAPHISME 65%
Sans coups d'éclat. Les détails du sprite restent les mêmes de loin comme de près.

ANIMATION 75%
Irréprochable en combat, elle l'est beaucoup moins en phase de déplacement.

SON 45%
Aussi bruyant qu'une mer d'huile ! C'est un peu pauvre, quoi.

JOUABILITÉ 80%
Quatre petites icônes suffisent pour diriger une flotte toute entière.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

GREATEST HEAVYWEIGHTS

Suite du déjà très brillant Evander Hollyfield's Real Deal Boxing, Greatest Heavyweights marque des points par rapport à son prédécesseur. Le KO technique n'est pas loin.

Ce nouveau venu a incontestablement un gros atout puisqu'il offre la possibilité d'incarner huit figures légendaires de la boxe — Mohammed Ali, Rocky Marciano, Evander Hollyfield... Promoteur dudit noble art, Heavyweights vous propose trois modes de jeu : un simple combat, un tournoi vous permettant d'affronter sept autres boxeurs d'affilée, ou encore une carrière complète.

BOXING IN THE USA

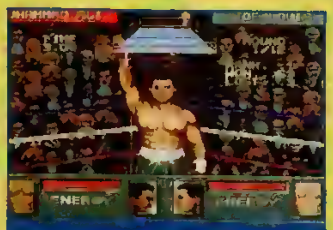
En cours de match, la vue adoptée est identique à celle d'Evander. Vous voyez donc en gros plan vos personnages en découdre, pendant qu'un « radar » en haut de l'image affiche leur position sur le ring. Car Greatest Heavyweights permet en effet de se déplacer. Mais il n'offre pas pour autant une mobilité complète.

Noble art ou pas, la finalité de la boxe reste quand même de coller le maximum de patates à l'adversaire : pour ce faire, vous disposez d'un nombre appréciable de coups. Une petite remarque à ce sujet : le jeu gère les trois boutons supplémentaires des nouveaux paddles apparus avec SF II'. Et cela accroît d'autant la jouabilité. Côté ambiance, le challenger nous fait la totale : la présentation des deux boxeurs par l'arbitre (avec voix digit et mouvements de caméra

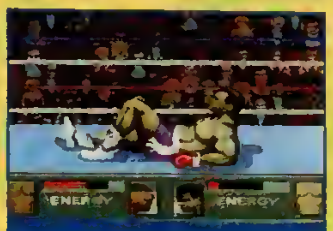
Le radar en haut vous renseigne sur la position des boxeurs sur le ring : hélas, il n'y a pas de vrai jeu de jambes.

Triste destinée de la boxe sur console

Il y a des sports qui semblent faits pour être adaptés sur console. Et puis il y a les autres, les vilains, les pas beaux, ceux qui se vautreront dans la honte pendant des générations... bref les sports qui « passent mal ». Avec la boxe, le problème naît des difficultés que rencontrent les programmeurs pour gérer des notions capitales : le « jeu de jambes » et le déplacement libre sur toute la surface du ring. Privé de cette dimension stratégique, le noble art se transforme en une séance de « bourrinage » à tout va. Sans faire de miracle, Greatest Heavyweight a le mérite d'élever un peu le débat. Le nombre de coups disponibles, la liberté (très relative) de déplacement, les possibilités d'esquive et surtout les variations de tactiques entre les boxeurs (votre challenge consistera à analyser le jeu de l'adversaire et à trouver un moyen de le contrer) apportent une note de technicité qui le distingue de ses concurrents.



Début du match : la voix de l'arbitre présente les deux combattants. Et voici l'as pas tendre, Momo Ali...



Lors du K.O., la visualisation change. Pendant que l'arbitre compte, vous devez utiliser le bouton A pour vous relever.

Les différentes options (mode de jeu, nombre de joueurs, choix des boxeurs) sont réunies sur un même écran.

GREATEST HEAVYWEIGHTS

éditeur	SEGA
genre	SIMU. SPORTIVE
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

UNE CARRIÈRE COMPLÈTE

Le mode « carrière » permet de construire son propre boxeur de A à Z puis de le mener au sommet de la gloire. Après chaque match, vous vous entraînerez afin d'améliorer votre force, votre rapidité ou votre résistance.

Durant tout le jeu, vous pourrez arrêter l'action et activer le magnétoscope pour revoir un beau coup.

Le dernier coup est rejoué après le match avant de se transformer en photo noir et blanc et de finir dans un journal.

appropriés), les insultes de l'adversaire lorsqu'un boxeur bat en retraite, les cris de la foule, le gros plan sur le joueur qui tombe KO... Le clou du spectacle reste toutefois la séquence de fin de match : vous revoyez les derniers moments du match puis l'image se fige et vient s'incruster dans le journal du jour. La classe totale ! À moins d'être allergique à la boxe, difficile de résister au plaisir de dessouder des gros balèzes dans ce qui s'impose comme le meilleur jeu du genre sur Megadrive. ●

Impitoyable, la console fournit à la fin de chaque round des statistiques complètes sur les deux combattants.

PLAYER FUN 84%

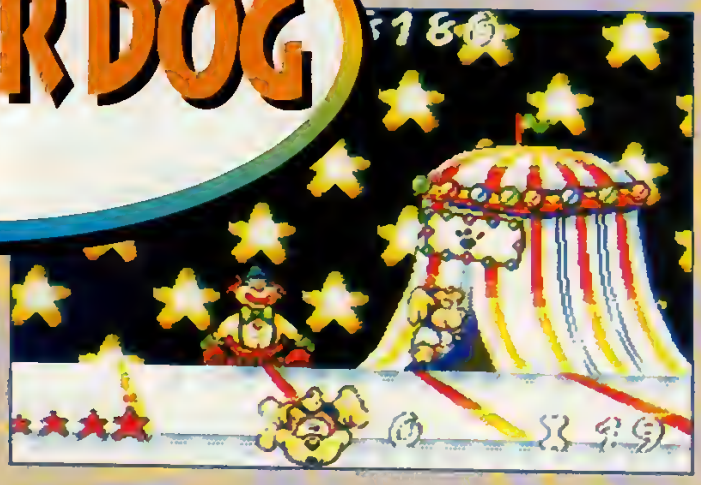
en résumé

À ce jour la meilleure simulation de boxe sur Megadrive. Mais le jeu ultime mettant en scène le noble art n'est pas encore né.

Iggy aime bien dérouiller les plus petits que lui.

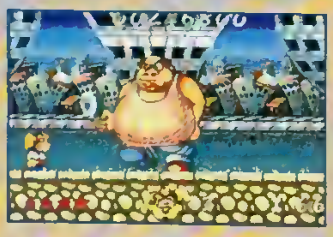
GRAPHISME — Excellent en général, sauf les fonds qui auraient pu être plus travaillés.	85%
ANIMATION — De bons effets de mise en scène mais les boxeurs manquent de souplesse.	70%
SON — De bonnes digits pour les insultes entre joueurs et les commentaires de l'arbitre.	80%
JOUABILITE — Irréprochable avec six boutons, encore très bonne avec le paddle standard.	90%

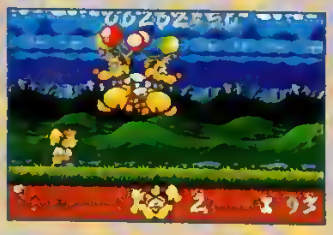
WONDER DOG



Il y avait Wonder Woman, Wonder Fra (notre vedette locale), voici Wonder Dog. De rencontres plus ou moins agréables en lieux plus ou moins sûrs, ce chien hors du commun va vivre des aventures palpitantes.

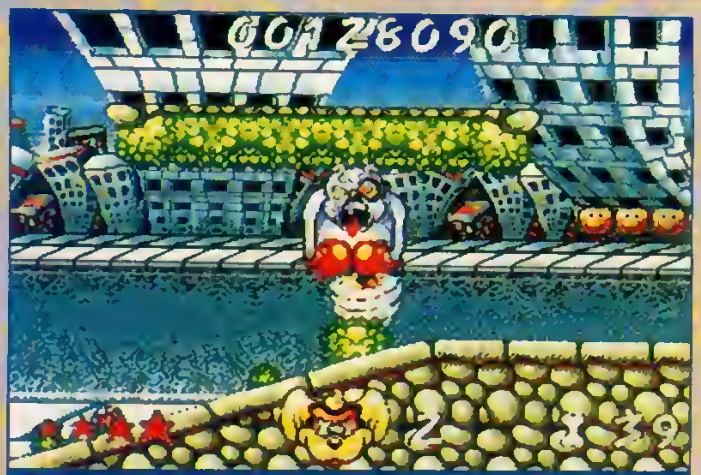
Une lointaine planète, K-9, est envahie par de féroces Pitbullies. Ces horribles monstres veulent s'emparer du sérum magique. Mais des savants décident d'injecter cette « potion de vigueur » à un jeune chiot, et de l'envoyer dans une autre galaxie. Il va donc atterrir, je vous le donne en mille... sur la Terre bien sûr ! Là, notre petit ami à poil (pas toi Bilou !) rencontre un garçonnet avec lequel il pourra jouer. Seulement le père de l'enfant ne veut pas du chien, et c'est la larme à l'œil que nos deux amis sont contraints de se séparer. De nouveau seul, notre toutou erre telle une âme en peine. Mais comme ce n'est pas n'importe quel chien (heureusement, sinon il n'y aurait pas de jeu), Wonder Dog s'habille en super chien et part à l'aventure. Après tout, si les savants l'ont envoyé par-delà l'espace, c'est pour qu'il apprenne à combattre et revienne sauver les siens, nom d'un chien (et vice versa).





TOUCHEZ MON BOSS, NOBLE SEIGNEUR

Les boss meurent en peu de coups et ils sont d'une simplicité déconcertante.



Ce boxer ne rêve que de vous boxer (normal !). Ne l'approchez pas trop et, dès qu'il bouge, tirez sans arrêt.

ET ALORS ?...

Notre héros se retrouve donc dans une forêt, un souterrain, une ville mal famée, une décharge... Les décors de ce jeu de plate-forme sont variés autant qu'étranges. Les ennemis

WONDER DOG

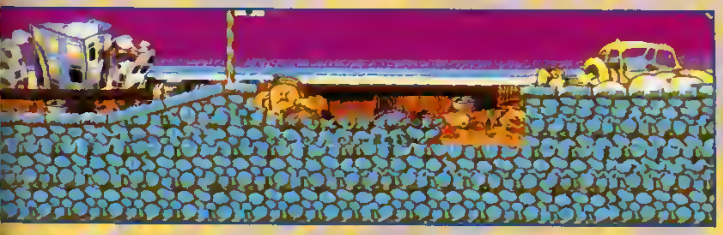
PETIT TRUC

Lorsque vous êtes sur Lonny Moon, vous allez repérer au loin un vaisseau minuscule. Quand vous stoppez, il grossit et vous bombarde de martiens. Un conseil : n'arrêtez jamais.

Quand vous trouvez un petit soleil, toutes les pierres invisibles apparaissent. Bien utile pour certains passages.

aussi d'ailleurs : des putois mal élevés, des boxers boxeurs, des chats de gouttière, des extraterrestres ou encore des hommes invisibles. Les boss eux aussi sont bizarres et leurs apparitions assez fréquentes. Wonder Dog devra affronter une grosse femme et son rouleau à pâtisserie, un épouvantail ou un gros réveil (oh le cauchemar !). Il devra ramasser également un paquet d'options. Les graphismes sont très beaux et la jouabilité excellente. Par contre, la musique est lassante voire inaudible. Allez, toutou ! va chercher le bâton ! ●

Mahalia,
« c'est le chienchien à sa mémère ! »



LA DÉCHARGE

Vous rencontrerez nombre d'ennemis : des gros chiens, des chats errants ou des voyous à moto qui sortiront des coffres de voiture ou des poubelles. Prudence !

éditeur	SEGA
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	PASSWORD
continue	4
difficulté	FACILE
durée de vie	COURTE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 83%

en résumé

Un jeu agréable quoique trop facile. Beaucoup d'humour, des persos nombreux et variés ainsi que pas mal d'idées sympathiques.

Et le CD, c'est pour décorer ?

-L'avis d'Iggy, un rien énervé (mais pas contre toi, belle Mahalia)- Chère Mahalia, loin de moi l'idée d'interrompre ton charmant babil, mais l'indignation me pousse à prendre la parole. Pourtant, tu as bien raison : voici un bon jeu... cartouche. Le problème, c'est qu'il est vendu sur une petite galette ovale de 12 cm pouvant contenir une masse de données phénoménale ainsi qu'une bande-son suffisamment « punchy » pour pousser Dorothée à reprendre l'intégrale des Guns... Or Wonder Dog n'offre en tout et pour tout qu'un dessin animé d'intro poussif et des musiques médiocres (pas mal sur Compact !). Silpheed, Ground Zero Texas ou Thunderhawk ne sont pas parfaits mais eux ont le mérite de tenter d'exploiter les capacités du Mega CD. Dites les gars, quand un jeu peut tenir sur une cartouche, y a qu'à le sortir sur cartouche. C'est pas compliqué...

GRAPHISME 88%
Graphismes magnifiques et colorés mais on attendait encore mieux sur Mega CD.

ANIMATION 84%
Impeccable. Tous les persos, et il y en a, ont des mimiques bien à eux.

SON 51%
Peu de bruitages et la musique est non seulement imbuvable mais en plus lassante.

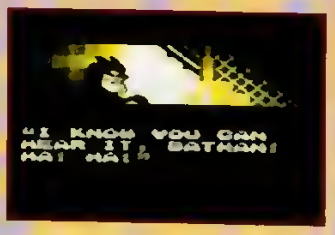
JOUABILITÉ 87%
Elle est excellente, le perso répond hyper bien et ses actions sont très précises.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

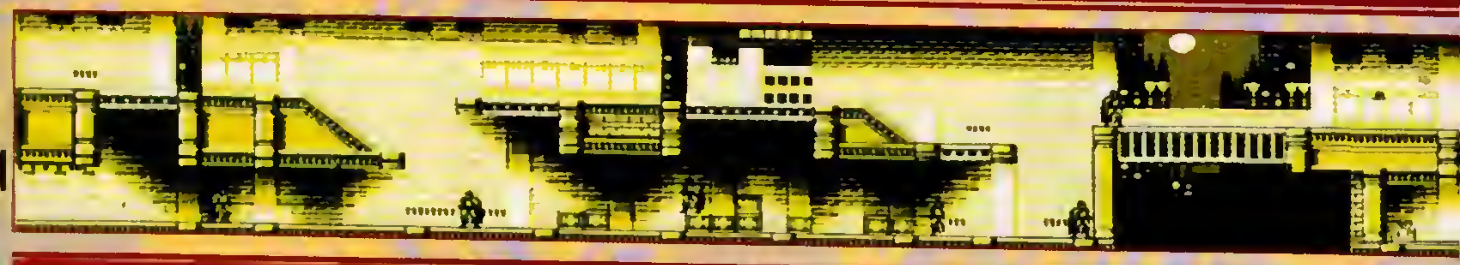
BATMAN
THE ANIMATED SERIES

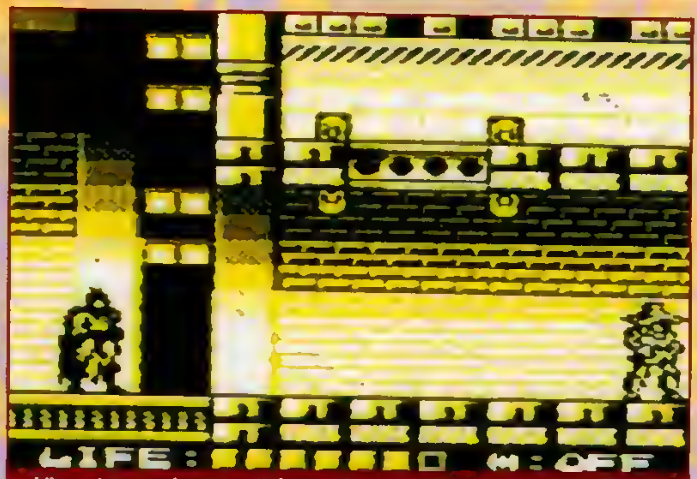
La chauve-souris masquée et baraquée — oui, Batman — et son alcoolique... heu, acolyte Robin jouent les stars ce mois-ci sur Game Boy. Un jeu de plus mais, fort heureusement, pas de trop.

Encore une fois, c'est sous la forme d'un jeu de plate-forme que se présente Batman. Je ne vous ferai pas l'affront de vous raconter le scénario, vous le connaissez tous, ou tout au moins vous pouvez le deviner... Non ? Allez, un petit effort quand même, c'est pas difficile. Le grand méchant, c'est le Jo, le Jo... ? Mais non ! pas le Joker. Enfin si, en fait oui. Bref, le Joker revient et sème la pagaille dans Gotham City. Une fois de plus, Batman va devoir tout remettre en ordre, parce que bon, quand même, c'est lui le super héros. Alors quoi, faut bien qu'il bosse de temps en temps quand même (non mais alors !). Une fois n'est pas coutume, Batman emmène Robin, histoire de lui faire prendre l'air... et aussi sous l'officieuse raison de lui apprendre le métier de super héros à ce cancre. Nos deux joyeux lurons se partageront donc le boulot. Un niveau pour Batman, un autre demi-niveau pour Robin et ainsi de suite.



UNE HISTOIRE...
avec des nounours explosifs, une ville sous le joug des méchants et une fin merveilleuse de romantisme.





Allez, viens te battre si t'es un homme. Tu veux pas, trouillard ? Eh Robin, ramène ta fraise, moi j'me tire...

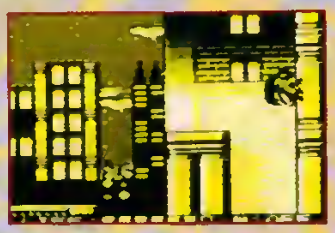
DE LA SOBRIÉTÉ « S'IL VÔ PLAYE » !

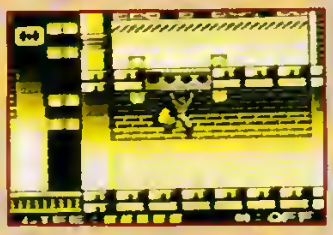
La réalisation de Batman est classique : un scrolling multidirectionnel très fluide, des graphismes sobres et sombres qui sur l'écran noir et blanc

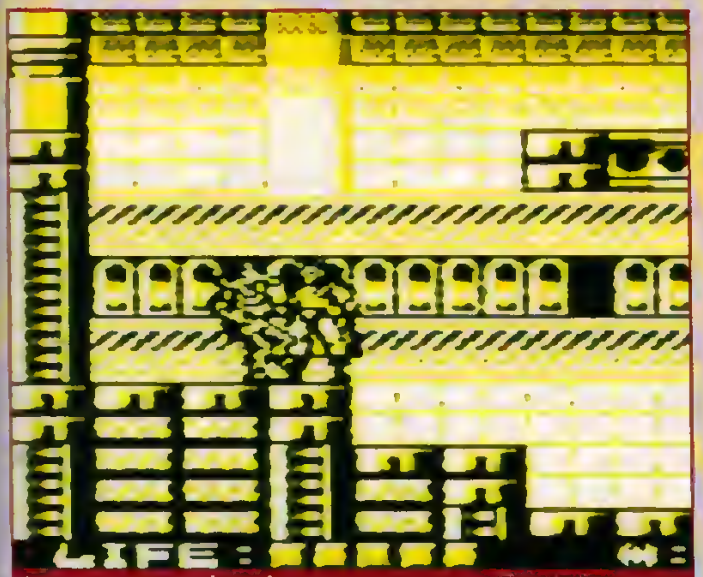
BATMAN
THE ANIMATED SERIES

ROBIN ET BATMAN

L'un s'accroche à l'aide d'un grappin, l'autre se sert de ses mains comme de ses pieds. Moi, je préfère Robin, qui a plus de facilités à visiter les niveaux que ce lourdeau de Batman.



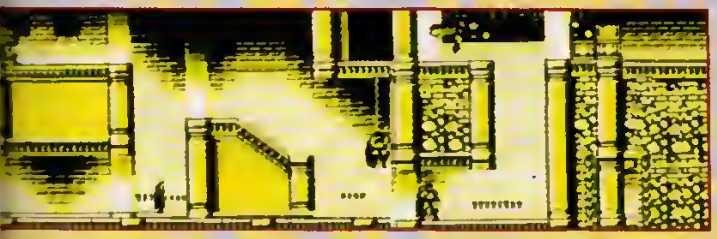




Robin met la main à la pâte. Pour avoir ce boss, il faut s'accrocher en haut à gauche et lui tomber sur le râble.

prennent un aspect encore plus comics, une jouabilité parfaite.
Bref, ce nouveau Batman ne remettra pas en cause l'excellente réputation qu'ont acquise les jeux de plate-forme sur Game Boy. Comme souvent, c'est du tout bon, même s'il faut s'accrocher. Car à l'instar de nombre de ses congénères sur la portable Nintendo, le jeu est difficile. Une petite mention pour la bande-son pas rasante pour un sou. ●

Stef le Flou,
presque baraqué.



SUIVEZ LE GUIDE

Voici une petite partie du niveau 1. Pas de grosse difficulté mais attention au Joker. Avec lui, on ne fait pas du rentre dedans, ça ne marche pas.

Batman, le comique

Avant de devenir un héros de jeux vidéo, séries télé, films trépidants, et dessins animés ridicules, Batman fut un héros de comics. Créé dans les années 30 par Bob Kane, il fit son apparition dans « Detective comics » n° 27 avec une histoire intitulée « The Case of the Chemical Syndicate » (merci Manu, incollable sur les comics). C'était un personnage implacable, sans pitié pour ses ennemis. Le dessin animé diffusé actuellement sur Canal+ — et dont s'inspire ce jeu — revient à cet esprit premier. Moins débile qu'avant, ce Batman ressemble plus au personnage des comics d'origine qu'au héros malingre de la série télé. L'ensemble du DA est donc plus sombre, les traits de Batman plus inquiétants, et même si les histoires ne volent pas bien haut, l'ensemble est légèrement plus agréable que ce qu'on a pu voir jusqu'à présent (NDLR : T'es pas fou Stef, il est d'enfer ce DA !).

éditeur	KONAMI
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	NON
continue	OUI
difficulté	DURE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 83

85

en résumé

Difficile à souhait, ce jeu confirme la qualité des adaptations de Batman sur consoles. Une raison de plus pour apprécier l'homme chauve-souris.

GRAPHISME 80
Sobres, les graphismes ne sont jamais fouillis, et c'est important sur Game Boy.

ANIMATION 85
Bonne tenue générale mais pas transcendante. Classique.

SON 90
Les musiques reprennent des airs connus pour... heu... les connaisseurs.

JOUABILITÉ 90
Pas de gros défaut à signaler, les personnages se maîtrisent facilement.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

BART & THE BEANSTALK

Nul besoin de vous présenter Bart Simpson, vous l'avez souvent vu à la télé ou sur vos consoles. Et voici que ce petit enchanteur nous fait revivre un conte de notre enfance. S'il te plaît, raconte-moi une histoire...

Comme dans le conte Jack et le haricot magique, Bart va devoir monter jusqu'au ciel en grimpant le long d'une plante et ainsi arriver dans la maison de l'ogre pour lui dérober son trésor. Mais ce parcours est loin d'être une promenade de santé car la progression à travers les nuages est parsemée d'ennemis. Est-il utile de préciser que c'est vous qui allez seconder Bart dans ce périlleux jeu de plate-forme ?

PRUDENCE EST MÈRE DE SÛRETÉ...

Autant vous dire qu'il vous faudra faire preuve de précision car comme l'action se déroule dans les nuages, vous imaginez quel peut être le résultat si vous loupez un saut. Quand, en plus, je vous aurai dit qu'à la moindre erreur, vous aurez tout le niveau à recommencer, que vous n'avez que trois vies et qu'il n'y a aucun continue, peut-être redoublerez-vous de prudence. En fait, le mieux est d'avoir une bonne mémoire pour ne pas retomber deux fois dans les mêmes embuscades.

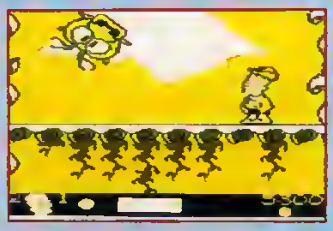
Un point positif à souligner tout de même : la taille des sprites utilisés pour les personnages est beaucoup plus importante que celle que l'on

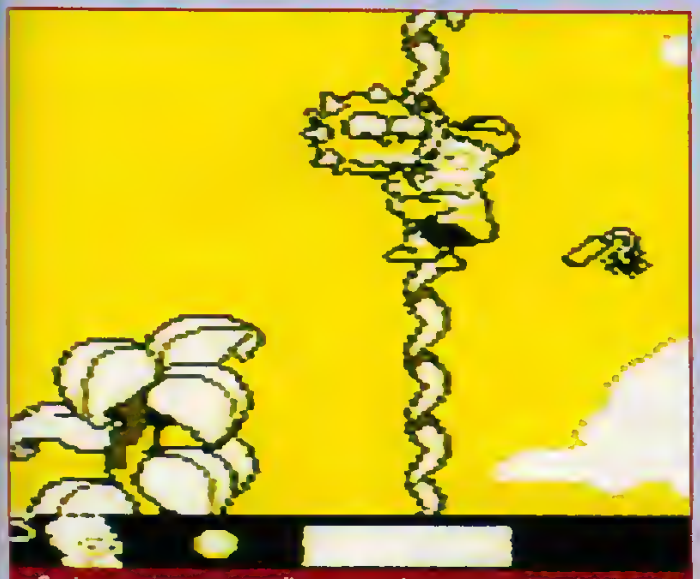
LES DÉPLACEMENTS
Les principales actions qu'il va vous falloir exécuter avec brio... Certains sauts sont à réaliser au millimètre...

Comme vous pouvez le remarquer, ce ne sont pas de petites bêtes qui vous attaquent... Et elles vous foncent droit dessus.

LES BOSS

Ils ont l'air sympa., et une fois que vous aurez étudié leurs déplacements, ils ne seront pas très durs à dégommer. Mais si vous ratez votre coup : retour au début du niveau !





Ça, je ne peux pas vous dire ce que c'est comme bestiole mais sachez en tout cas qu'elle va vite et fait mal...

trouve habituellement dans la plupart des jeux (ceux qui ne me croient pas pourront comparer).

LA CONVERSION D'UN CONTE

Évidemment, lorsque l'on parle de conte, on s'imagine tout de suite qu'il va s'agir d'une cartouche pour les joueurs de trois à quatre ans. Alors, mettons les choses au point : l'aspect fabulateur ne trouve sa place que dans le scénario. Pour ce qui est de l'action elle-même, elle relève nettement moins du domaine de la fable. À essayer absolument ! ●

Caliméro

DANS LES CIEUX

L'idée est de sauter de nuage en nuage en évitant les attaques ennemies. Mais gare ! Certains tombent dès que vous vous trouvez dessus... et la chute est mortelle !

Une intro œdipienne

Les amateurs des Simpsons vont être ravis ; en effet, l'intro est un véritable petit régal présenté par les personnages du dessin animé eux-mêmes.
Au programme, plusieurs pages nous résumant l'histoire que Bart imagine et que nous allons partager avec lui. On découvre alors que c'est Mr Burns qui donne le fameux haricot à Bart, et surtout que c'est Homer qui tient le rôle de l'ogre. L'image finale représente Bart terrassant l'ogre, son père. Mine de rien, cette scène a des relents du fameux complexe d'Œdipe : le père dans le rôle du méchant qu'il faut tuer ; personnellement, et sans vouloir tomber dans la psychanalyse à la petite semaine, je trouve que les Simpsons ont un côté de plus en plus freudien... Plus ça va, plus les jeux s'attachent à traiter de problèmes cruciaux.
Alors à quand la portable sur le divan noir ?

Game Boy

BART & THE BEANS TALK

éditeur	ACCLAIM
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	NON
continue	NON
difficulté	VARIABLE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 75%

en résumé

Une nette amélioration par rapport aux autres versions des Simpsons sur la portable. Tout aussi délirant et beaucoup plus clair.

80%

GRAPHISME — La monochromie n'enlève rien à la qualité des décors et des animations.	90%
ANIMATION — Malgré de gros sprites, elle reste tout à fait correct.	85%
SON — Ce n'est pas l'intérêt principal du jeu. À force, ça finit même par prendre la tête !	70%
JOUABILITÉ — Rien à redire de ce côté-là. Bart répond parfaitement aux commandes.	80%

100 95 90 85 75 70 65 60 55 50

DR ROBOTNIK'S MEANBEAN MACHINE

Voici la galerie de portraits des sbires de Robotnik. Tous aussi laids, ils n'en sont pas moins dangereux.

Après une version béton sur Megadrive, le père Robotnik et ses haricots robotisés débarquent sur Game Gear. Un jeu qui s'offre le luxe d'être aussi bon — voire meilleur — que sur 16 bits.

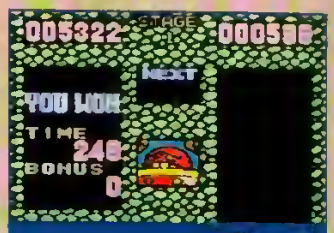
Rappelons très brièvement le principe de cette petite merveille. Vous connaissez tous Tetris, le casse-tête qui a rendu plus d'un joueur complètement fou ! Eh bien on est ici en présence d'un clone, c'est-à-dire d'une copie revue et corrigée. Ne criez pas au blasphème ou au plagiat : on se rend rapidement compte en jouant à Robotnik que les perfectionnements apportés sont tout à fait fabuleux.

ROBOTNIK JE TE N... !

Votre mission est de libérer des haricots que l'ignoble Robotnik (vous savez, l'affreux qui tyrannise Sonic depuis des décennies) a perfidement transformés en robots. Pour cela, vous devez vaincre les sous-fifres qu'il a envoyés à vos trousses. Bien sûr, un mode « deux joueurs » vous permet aussi d'affronter un copain grâce au câble Gear-to-Gear. Et, comble du bonheur, il y a même un nouveau mode de jeu absent sur Megadrive : l'option « puzzle » (voir l'encadré). Le principe de base est élémentaire : des haricots de couleurs différentes tombent par paires dans une cuve et vous devez les agencer pour qu'ils s'éliminent quatre à quatre par couleur. Au premier abord, cela peut sembler banal, mais c'est sans compter sur une idée géniale : les haricots que vous

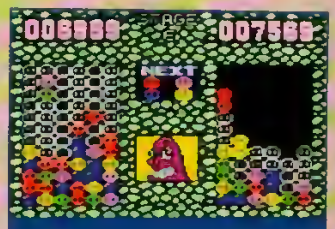
Le plus Game Gear

Les programmeurs ont eu la bonne idée — peut-être pour pallier les graphismes moins agréables — d'adjoindre à cette version un mode de jeu absent sur Megadrive. Il s'agit de l'option « puzzle ». Celle-ci consiste en une suite de petits exercices à accomplir (uniquement lorsqu'on joue seul). Par exemple, il vous est demandé d'éliminer tous les haricots rouges, ou bien de nettoyer l'intégralité du tableau, ou encore de faire trois, voire quatre enchaînements d'affilée. Au début c'est assez simple, mais rapidement les leçons deviennent ardues et il faut alors réfléchir. Heureusement, un password donné à chaque exercice vous permet de reprendre une partie en cours. Un petit plus qui rapporte gros. Chapeau !



Une victoire fait toujours plaisir. Malheureusement le niveau de difficulté se corse rapidement.

Cette leçon est très balèze. Sa réussite dépend de votre dextérité mais aussi du facteur chance !



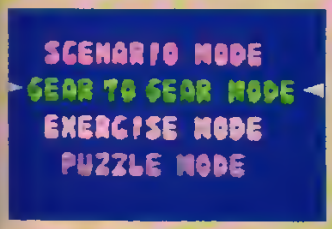
Arrivé à ce stade, une seule et unique solution : la prière ! Trois Pater et dix Ave feront peut-être l'affaire.

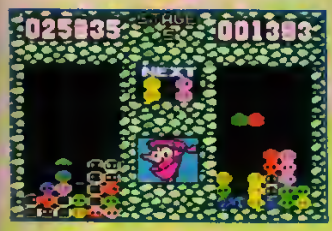
Dr ROBOTNIK'S MEANBEAN MACHINE

éditeur: SEGA
genre: REFLEXION
joueur(s): 1 OU 2
sauvegarde: PASSWORD
continue: OUI
difficulté: DIFFICILE
durée de vie: LONGUE
prix: A B C D E F

95%

PLAYER FUN 96%

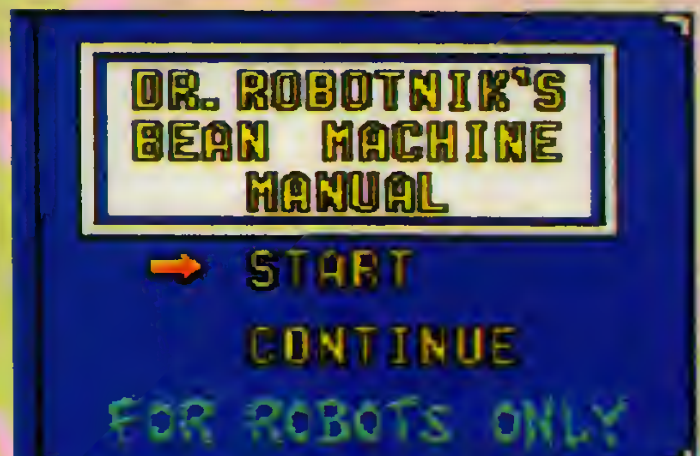




LEÇONS DE JEU

Après une page de présentation simple, le menu vous offre plusieurs possibilités : le mode « story » (un joueur contre l'ordinateur), le jeu à deux, le mode « exercice » – basic – ou enfin le « puzzle ». Pour finir, une image fort triste de Robotnik motivant ses troupes.

Même dans un espace vital particulièrement réduit, vous pouvez réussir à vous en sortir.



Le mode « puzzle » se présente comme un livre d'exercices réservés à l'entraînement des robots à la botte de Robotnik.

éliminez contaminent l'écran du joueur adverse, qui s'acharne lui aussi à pourrir votre écran. Sur Game Gear, Robotnik tient sans difficulté la comparaison avec la version Megadrive. C'est un peu moins beau mais l'intensité demeure la même. Stress, difficulté, intérêt, longévité... Tout est là pour contenter un large public. Un achat qui ne décevra pas les amateurs et qui met en valeur une console mal servie en jeux. ●

Elwood,
en passe de devenir fan de Robotnik.

En mode « story », ce sont les même paires de haricots qui tombent d'un côté et de l'autre.

en résumé

Un des plus agréables clones de Tetris, toutes machines confondues. L'intérêt ne faiblit pas et la réalisation est excellente.

GRAPHISME 90%
Pour une portable, c'est tout à fait correct et très clair.

ANIMATION 90%
Vu le type de jeu, il aurait évidemment été très grave de la rater.

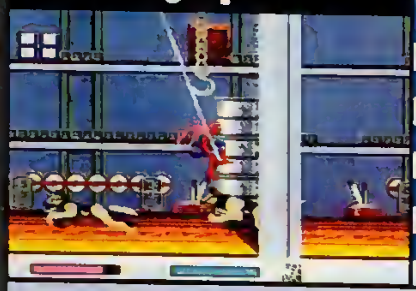
SON 85%
Une petite musique guillerette vient accompagner les affrontements.

JOUABILITE 91%
Quand ça speede trop, il faut vraiment avoir des réflexes hors pair.

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

ViteVu

MEGA CD
Amazing Spiderman



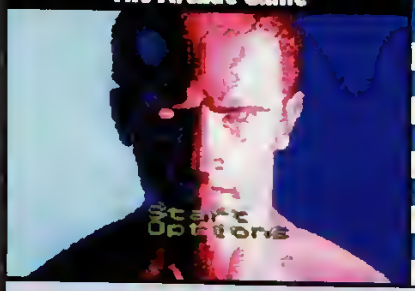
prix A B C D E

45%

éditeur	SEGA
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	PASSWORD
continue	OUI

Jeu de plate-forme classique, Amazing Spiderman ressemble beaucoup au Spiderman sur cartouche, sorti il y a quelques années. Comme son homologue, ce jeu commence à dater. S'il n'a rien de transcendant, il est toutefois suffisamment fidèle à l'esprit de la BD pour brancher les fans. Le problème vient de la réalisation, très décevante pour un CD : graphismes tout juste corrects, dessins animés assez sommaires, même le son a été négligé : sur un tel support, il est incroyable de ne pas avoir en permanence de la musique... Le pauvre Spidey méritait-il un tel affront ? **Terry**

GAME GEAR
T2
The Arcade Game



prix A B C D E

70%

éditeur	ACCLAIM
genre	TIR
nombre de joueurs	1
sauvegarde	PASSWORD
continue	OUI

Sur Super Nintendo et Megadrive, le gros atout de T2 est que l'on peut y jouer avec les flingues maison. Sur Game Gear, le jeu est privé de cette qualité : on doit diriger le viseur à l'aide de la croix de direction pour killer tous les robots de l'organisation Skynet qui menacent de détruire la Terre. T2 est correctement réalisé et l'écran dont on pouvait craindre les défauts de lisibilité reste assez clair. La Game Gear s'en sort donc plutôt bien et, pour une fois, Terminator peut se vanter de ne pas avoir été massacré sur console. À réserver cependant aux brutes épaisses. **Elwood**

GAME BOY
Pierre le Chef

prix A B C D E

50%

éditeur	MINDSCAPE
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	OUI

Après une version Super Nintendo tout à fait potable (n'est-ce pas ma chère Mahalia ?), Pierrot le cuistot nous revient sur Game Boy. À la vue de cette adaptation un seul mot me vient à l'esprit : déception. C'est vrai quoi, je l'aimais bien le petit Pierre. Avec sa manie de courir après tous les légumes qui passent pour en faire une ratatouille... L'intérêt de la version SNIN tenait à sa parfaite jouabilité et aux décors de fond, souvent très beaux. Sur Game Boy, ces deux éléments ont disparu. Va pour les décors, mais la jouabilité... Un jeu bien trop moyen, donc. À oublier. **Wolfen**

AMIGA CD 32
Sensible Soccer

prix A B C D E

58%

éditeur	SENSIBLE SOFTWARE
genre	SIMU. SPORTIVE
nombre de joueurs	2
sauvegarde	OUI
continue	NON

Si c'est pas malheureux ! Nous avons entre les mains une machine largement en mesure de gérer des jeux beaucoup plus complexes que Sensible Soccer. Pourtant, à la vue du résultat, on est en droit d'émettre des doutes quant à la volonté des programmeurs d'exploiter correctement les capacités de l'Amiga CD 32. On retrouve notre désormais classique clone de Kick Off, avec un seul bouton pour assurer passes courtes ou longues, ou encore tirs au but. Cela fait un peu juste pour pouvoir développer un jeu d'un réel intérêt. De toutes les versions, celle-ci est la moins convaincante. **Wolfen**

AMAZING SPIDERMAN (Mega CD)

LE ZOOM DE VITE VU

CD oblige, Amazing Spiderman propose un D.A. aux graphismes malheureusement assez dépouillés.

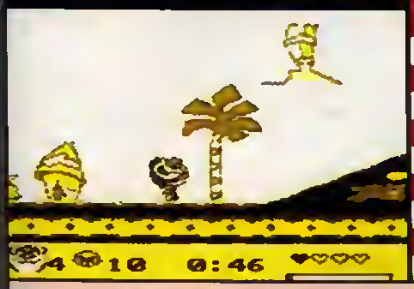
GAME BOY

Tazmania

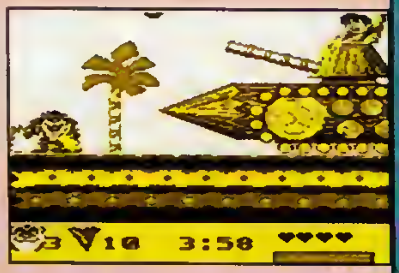
prix E D C B A

75%

éditeur	THQ
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	NON

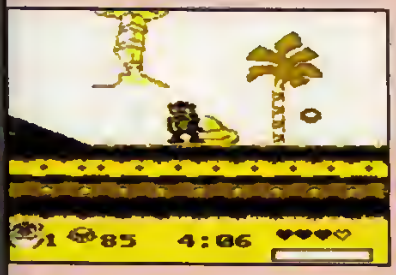


Taz déboule sur la Game Boy dans un petit jeu de plate-forme assez classique. Ses ennemis de toujours, les chasseurs Bull Gator et Axl, ont réussi à attraper toute sa famille. Pour dégommer ces affreux, Taz enclenche sa super vitesse et se transforme en tornade... enfin, tant qu'il a de l'énergie. Ce même principe sert aussi à démolir les murs louches : ceux derrière lesquels se cachent de nombreuses salles secrètes recélant des options de vie ou d'énergie. Il y a également pas mal de passages secrets à découvrir. L'autre force de notre héros est son saut.



Il saute haut, ça oui, mais il chute bas... Ça semble logique. Le problème est qu'il retombe souvent sur des ennemis non visibles d'en haut qui le blessent, voire carrément dans le vide, ce qui finit par être assez énervant. Mais bon, c'est un détail.

À part ça, la jouabilité est très correcte et l'animation sans faille. Niveau difficulté, les programmeurs ont fait un jeu sans continue, histoire de corser la chose. L'idée n'est pas mauvaise et elle compense la facilité des niveaux. La ténacité des boss vient également augmenter la durée de vie. Avant de trouver la technique pour les avoir, il faut s'accrocher et se retaper dix fois le monde en entier... Au final, Tazmania offre les plaisirs d'un jeu de plate-forme classique, fourmillant d'ennemis rigolos et de labyrinthes. M'enfin, pas de quoi grimper aux rideaux, surtout sur une console aussi bien garnie en jeux de ce genre.



Miss TNT

SUPER NINTENDO

Tazmania

prix E D C B A

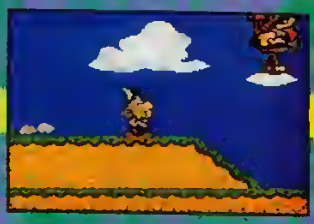
75%

éditeur	THQ
genre	COURSE
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	OUI

Généralement, Taz est le héros de jeux de plate-forme plus ou moins réussis. Sur Super Nintendo, la tactique change : voici maintenant le diable de Tasmanie coureur de fond ! Vu de dos, il speede sur des routes sinueuses affrontant un timing de plus en plus serré et de multiples toons ennemis. Pour accélérer, il peut se transformer en tornade détruisant les obstacles. Pour sortir du niveau, il doit attraper un certain nombre de colibris jaunes. D'autres oiseaux, bleus ou rouges, lui redonnent des forces ou du temps sup. Le mode 7 de la Super Nintendo est à l'honneur pour ces courses sympa à l'animation irréprochable. D'ailleurs, tout (ou presque) est réussi dans ce jeu : graphismes, zique, gags... Issu de DA, Taz offre un éventail d'expressions très étendu : écrasé par un bus, explosé à la dynamite, cartonnant un arbre... à chaque fois, sa tête est différente. En plus, ses ennemis lui en font voir de toutes les couleurs. Wendal, le loup dépressif, se jette sur son dos et l'empêche de voir la route ; les ptérodactyles le ramènent en arrière ; Bull Gator et Axl lui tendent des pièges, sans parler de Tasmanian qui est folle de lui : si la belle l'attrape, le jeu est alors fini... Le personnage plus sympa est quand même Didgeri Dingo. Il roule en scooter et balance un tas d'options à Taz, comme les patins à roulettes ou à ressort. Mais il peut aussi lui refiler un bâton de dynamite... Tout ça semble dément mais, hélas, on se lasse vite du jeu qui se révèle en fait très répétitif.

Miss TNT

ViteVu



AMIGA CD 32

Overkill & Lunar C

prix A B C D E

45%

éditeur: MINDSCAPE
genre: SHOOT THEM UP
nombre de joueurs: 2
sauvegarde: MOT DE PASSE
continue: NON

Décidément, l'Amiga CD 32 ne semble pas pressé de séduire les foules, et ce n'est certainement pas cette conversion de shoot them up micro qui va changer quelque chose. Overkill & Lunar C sont en fait deux jeux radicalement différents : l'un s'inspire d'un certain Defender (un vieux hit arcade) et le second de Gradius. Ce n'est pas tellement la jouabilité qui est en cause, mais plutôt la réalisation. La pauvreté des décors, un scrolling différentiel de faible qualité sont autant de reproches qui semblent nous ramener à l'époque des balbutiements des premières 16 bits. **Wolfen**

AMIGA CD 32

Alfred Chicken

prix A B C D E

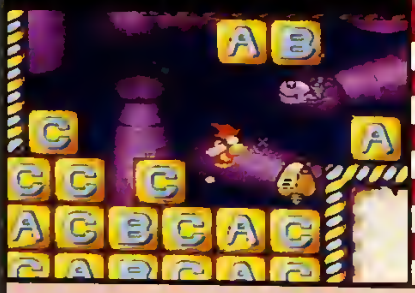
62%

éditeur: MINDSCAPE
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: NON

Egalement disponible sur NES et Super Nintendo, Alfred Chicken a suscité des réactions controversées. Alors que dire d'une version CD 32 qui n'apporte rien de plus ? Les niveaux de ce petit jeu de plate-forme sont strictement identiques à tout point de vue. Cela dit, bien qu'il ne soit pas transcendant, Alfred Chicken est doté d'un aspect labyrinthique susceptible de séduire les amateurs du genre. Côté réalisation, ce jeu est sans surprise mais franchement léger pour une console 32 bits. Ce n'est pas Alfred Chicken qui risque de faire décoller l'Amiga CD 32. **Wolfen**

SUPER NINTENDO

Alfred Chicken

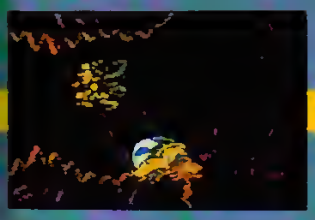


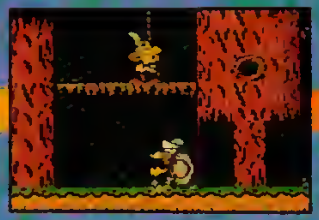
prix A B C D E

75%

éditeur: MINDSCAPE
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: PASSWORD
continue: 3

Jeu de plate-forme sympathique et sans prétentions, Alfred Chicken vous met dans la peau d'un poulet efflanqué chargé de délivrer de pauvres œufs kidnappés (?). Même si sa réalisation n'est pas extraordinaire, ce soft bénéficie d'un soin indéniable : graphismes simplets sans être laids, sons efficaces, commandes qui répondent au doigt et à l'œil... Il n'y a pas grand-chose à redire. Alfred Chicken se permet même le luxe indécent de faire travailler vos neurones. Nombreux sont les passages où vous allez devoir jouer avec les différents éléments du décor afin de pouvoir continuer. On est loin du jeu de plate-forme tout bête où il n'y a aucune astuce à découvrir. Autre qualité, les moments forts que vous allez vivre en manipulant l'hétéroclite volatile : un plafond descend inexorablement et vous avez seulement quelques secondes pour trouver un moyen de vous en sortir, ou encore une immense scie circulaire remonte le long de l'écran et vous devez sauter de plate-forme en plate-forme avec un sang-froid olympien... Alfred Chicken possède donc pas mal de qualités. Seuls défauts, la jouabilité est un peu curieuse (le personnage répond bien mais il y a un petit quelque chose qui ne colle pas) et la difficulté n'est pas vraiment bien dosée. Ces problèmes qui ne m'ont pas dérangé outre mesure ont nettement plus gêné mes chers camarades, Mahalia et Wolfen. En tout cas, une chose est sûre : ce jeu est d'un style unique et bien particulier. **Chris**





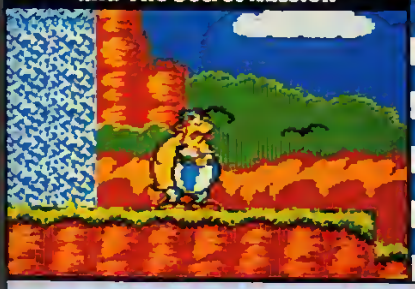
ASTERIX AND THE SECRET MISSION (Game Gear)

LE ZOOM DE VITE VU

Enfin un bon coup de poing et les Romains vont valdinguer dans les airs !

GAME GEAR

Asterix and The Secret Mission



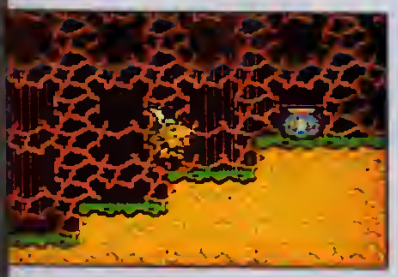
prix A B C D E

82%

éditeur	SEGA
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	INFINI

Lorsque que le héros d'un jeu est un bon franchouillard bien de chez nous, on ne va pas se priver d'en parler. Eh oui, nos amis Astérix et Obélix sont de retour, sur la Game Gear cette fois. Comme dans la célèbre bande dessinée de Goscinny et de Uderzo, les Romains ont envahi la Gaule. Seul un petit village résiste, celui d'Abraracourcix. Les Gaulois puisent leurs forces dans la potion magique que fabrique le druide Panoramix.

Malheureusement, il manque d'herbes pour préparer sa mixture secrète et le village risque d'être envahi si César apprend la nouvelle. Astérix et Obélix décident donc de partir à la recherche des plantes bienfaisantes disséminées un peu partout en Gaule. Dans ce jeu de plate-forme classique mais réussi, vous pouvez choisir l'un ou l'autre des deux héros au début de chaque niveau. Chacun d'entre eux a des caractéristiques bien précises : Astérix fait un double saut, bien utile pour certaines falaises un peu hautes, il élimine ses adversaires en leur sautant dessus et il peut courir très vite. Quant à Obélix, il donne des coups de tête ou de pied à mi-hauteur et nage sous l'eau. Vous trouverez aussi un nombre d'options non négligeable. Les graphismes sont superbes et les persos extrêmement fignolés. Le jeu est assez attractif, mais manque malheureusement des petites notes d'humour que l'on appréciait tellement dans la BD. Assez difficile, ce soft vous fera passer de nombreuses heures en compagnie de ces deux valeureux héros.



Mahalia

SUPER NINTENDO

Run Saber

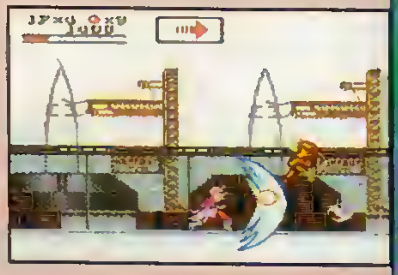
prix A B C D E

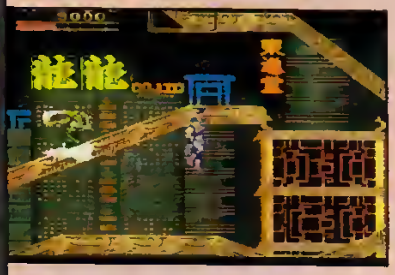
77%

éditeur	ATLUS
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1 OU 2
sauvegarde	NON
continue	3

Vous vous souvenez de Strider et de Probotector ? Réunissant les meilleurs ingrédients de ces deux titres, Run Saber se situe à mi-chemin entre le jeu de plate-forme et le beat them up.

Côté scénario, pas de surprise : il s'agit d'une nouvelle invasion de la Terre par un troupeau d'aliens hostiles. Mais comme d'habitude, la planète dispose d'un dernier recours : deux héros cybernétisés qui ont la ferme intention de régler son compte à l'envahisseur. En mode « deux joueurs », l'action est bien entendu simultanée. Dans un premier temps, il convient de se familiariser avec la multitude de mouvements que peuvent effectuer les deux héros : ils sautent, escaladent les murs, s'accrochent aux plates-formes, etc. Ils disposent également d'un arsenal d'attaques qui ferait pâlir de jalousie un Marine. Cela dit, vu la densité d'aliens au mètre carré, ce n'est pas superflu. Et comme dans toute invasion qui se respecte, il faut des leaders pour coordonner l'action.





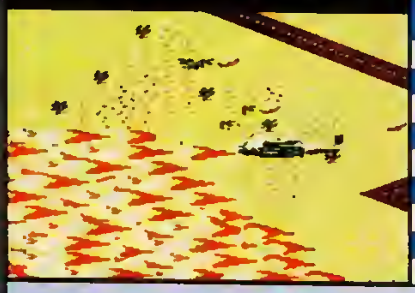
Rassurez-vous, les hordes de boss sont aussi au rendez-vous. Vous les rencontrerez régulièrement tout au long des niveaux, pas seulement à la fin. Franchement, ça fait du bien de se faire un bon petit jeu d'action de temps en temps. Ce soft n'est certes pas une révolution, mais les capacités de la machine (la rotation hard en particulier) sont bien exploitées. On aurait simplement apprécié plus de soin dans les graphismes et l'animation du perso. Vous avez aimé Strider ? Run Saber est pour vous.

Wolfen

ViteVu

GAME GEAR

Desert Strike



prix A B C D E

91%

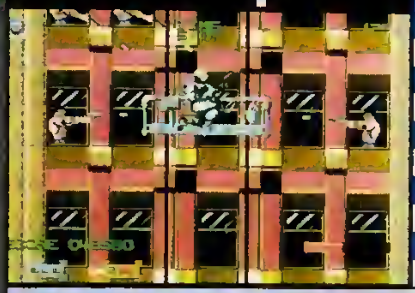
éditeur	DOMARK
genre	TIR
nombre de joueurs	1
sauvegarde	PASSWORD
continue	NON

Après son gros carton sur 16 bits, Desert Strike tâte de la Game Gear. La conversion est très fidèle. Vous incarnez le pilote d'un hélicoptère de combat chargé d'arrêter un dictateur moyen-oriental. Le jeu se divise en diverses missions, elles-mêmes constituées de plusieurs objectifs (détruire un radar, délivrer des prisonniers...). Outre la représentation graphique, entièrement en 3D isométrique, l'aspect le plus novateur de ce jeu provient de son aspect stratégie et réflexion : il faudra localiser les cibles sur une carte et trouver le chemin le plus sûr vers les objectifs.

Iggy

MEGADRIVE

Robocop 3



prix A B C D E

74%

éditeur	ACCLAIM
genre	COMBAT
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	OUI

Robocop 3 passe d'une machine à l'autre sans gagner un seul point de Q.I. Toujours aussi réfractaire aux joies apaisantes de la réflexion philosophique, notre carcasse métallique continue donc à tout trucider. Parfois cependant, l'action se transforme en shoot-them up ou se pimente d'un peu de recherche. Mais son niveau de difficulté balèze le réserve plutôt aux pros.
Dans le genre « méga bourrin », Robocop 3 semble très honnête. Mais tant qu'à faire, vous gagnerez à lui préférer Robocop vs Terminator, plus beau et plus réussi malgré une durée de vie moindre.

Iggy

GAME GEAR

Bart vs the World

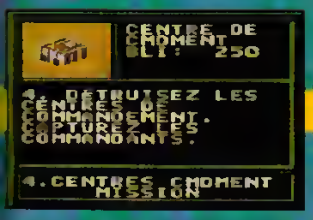
prix A B C D E

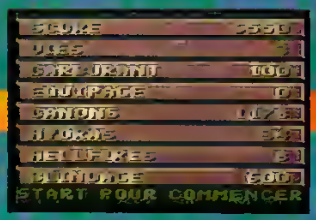
75%

éditeur	ACCLAIM
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	NON

Arrivant simultanément sur les deux 8 bits de Sega, Bart vs the World s'annonce d'ores et déjà très bien. Strictement identique à celle qui tourne sur Master System, la version Game Gear semble toutefois un chouïa mieux réalisée. Elle a donc forcément droit à un petit peu plus de place. Bart Simpson possède sans doute quelques qualités, mais surtout beaucoup de défauts. Persuadé d'être aussi doué que Michel-Ange ou Léonard de Vinci, il n'est pas du tout surpris d'apprendre qu'il a gagné le premier prix d'un concours de dessin. Le voilà donc qui part avec sa famille pour une chasse au trésor autour du monde, sous l'œil avisé de Krusty le clown. À chacune des étapes de son périple, Bart doit récolter un maximum d'objets à l'image de Krusty. Pour ce faire, il visite deux sites touristiques par pays : l'un à pied dans une phase plate-forme conventionnelle, la seconde en skate-board. Il peut également gagner des objets « Krusty » en jouant à des casse-tête locaux tels que des puzzles. Enfin, lorsque Bart et sa famille quittent le pays pour l'étape suivante, notre délinquant juvénile affronte un des boss. Ce sont en fait des parents de Mr Burns, directeur de la centrale nucléaire où Homère est employé, qui a juré la perte de la famille catastrophe. Ce nouveau volet des Simpsons se caractérise, une fois encore, par un fun omniprésent mais surtout par une durée de vie étonnante. On ne peut pas rêver meilleure conclusion de la part d'un anti-Simpsons convaincu.

Wolfen





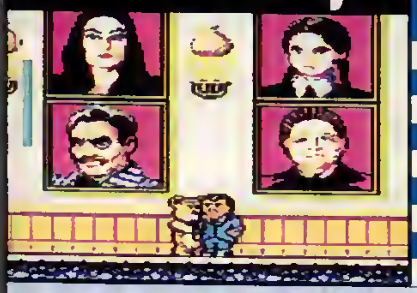
DESERT STRIKE (Game Gear)

LE ZOOM DE VITE VU

En appuyant sur start, vous pourrez afficher la carte et obtenir des infos.

GAME GEAR

Addams Family



prix A B C D E

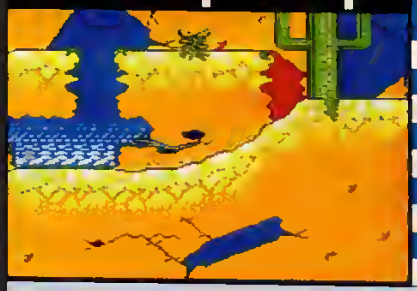
75%

éditeur	FLYING EDGE
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	OUI

Après une version Megadrive de toute beauté, la très célèbre famille Addams débarque sur la Game Gear. Gomez, le père de tribu, doit libérer tous les membres de son clan qui ont été emprisonnés par l'affreuse Abby Gail. Jeu de plate-forme classique, cette version d'Addams Family ressemble à s'y méprendre à celle de la Master System. Moins belle que sur Megadrive, elle n'en garde pas moins de nombreuses qualités. Il est cependant dommage que la jouabilité soit aussi moyenne. Enfin, pour une portable, c'est quand même pas mal, et les fanas de la famille y trouveront leur compte. **Elwood**

MASTER SYSTEM

Desert Speedtrap



prix A B C D E

73%

éditeur	SEGA
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	3

Comme d'habitude, Wile E. Coyote poursuit inlassablement Bip Bip, l'oiseau qui se prend pour Speedy Gonzales. Notre pauvre volatile devra donc se méfier de tout car il sera attaqué non seulement par le coyote fou et ses machines de Retour vers le futur mais aussi par des plantes ou des vautours. Vous aurez huit niveaux à terminer et un paquet d'options à ramasser, comme des étoiles de temps, puisque le vôtre est très court, de l'invincibilité ou de l'accélération. Comme sur la Game Gear, cette version est pénalisée par une jouabilité médiocre. Dommage car c'est très beau. **Mahalia**

MASTER SYSTEM

Bart vs the World

prix A B C D E

74%

éditeur	ACCLAIM
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	NON

La famille Simpson est de retour pour de nouvelles aventures. Cette fois, Bart va participer à une chasse au trésor qui se déroulera autour du monde et aura pour dessein la collecte d'un maximum d'objets à l'effigie du clown Krusty. À chacune des quatre étapes de son périple, notre garnement doit traverser un niveau de plate-forme, jouer une séquence en skate-board et peut, facultativement, résoudre des casse-tête. Bart vs the World est original, varié et difficile, juste comme il faut. Avec deux fins possibles, ce jeu est en plus doté d'une durée de vie exemplaire. **Wolfen**

GAME GEAR

Desert Speedtrap

prix A B C D E

71%

éditeur	SEGA
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	3

Ce jeu vous offre deux héros de la Warner pour le prix d'un seul : Road Runner, alias Bip Bip, et Wile E. Coyote. Bip Bip est un oiseau sympathique qui ne demande qu'à courir en paix. Seulement le coyote a d'autres projets en tête, notamment celui de le manger. Il invente donc maints et maints pièges pour le coincer (graines piégées, machines infernales...). Les graphismes sont très beaux et l'ambiance du cartoon bien rendue. Malheureusement, cette cartouche souffre d'une jouabilité déroutante. Seuls les inconditionnels de ces persos auront envie de s'accrocher. **Mahalia**

ViteVu

MEGA CD

Joe Montana's NFL Football

prix A B C D E

92%

éditeur: SEGA
genre: SIMU. SPORTIVE
nombre de joueurs: 1 OU 2
sauvegarde: OUI
continue: NON

La « guerre » des jeux de foot US est déclarée ! Après avoir été longtemps surpassé par les différentes versions de John Madden (sur Megadrive et Super Nintendo), voilà que notre bon vieux Joe Montana se rebiffe. Résultat : Joe Montana's NFL Football sur Mega CD s'impose comme la meilleure simulation de football américain sur le marché ! Pourtant, question jouabilité, John Madden est plus rapide. En revanche, les graphismes du jeu de Sega sont beaucoup plus réalistes. Ça saute vraiment aux yeux lors des courses de joueurs et des réceptions.

Autres bonnes surprises : l'utilisation de zooms sur les receveurs (visualisés par un cercle à leurs pieds), l'apparition de Joe Montana en images digitalisées qui vient vous donner des conseils sur les tactiques à adopter (plus de cinquante entre les attaques et les défenses !), les effets de relief et les rotations en 3D qui rappellent le désormais célèbre mode 7 de Nintendo. Mais le plus impressionnant, ce sont les bruitages ! Lorsqu'un mec se fait plaquer, on a mal pour lui tellement le choc est bruyant ! Pas de doute : pour une fois, les capacités de la machine sont utilisées.

Avec Joe Montana's, vous pourrez participer à un match exhibition ou au championnat pro. Le jeu propose trois niveaux de difficulté et les parties peuvent durer de vingt à soixante minutes. J'oubliais. La seule bourde, c'est que le jeu présente Montana sous le maillot des 49ers de San Fransisco alors qu'il joue à Kansas City !

Lib

GAME BOY

Quarterback Club

prix A B C D E

60%

éditeur: ACCLAIM
genre: SIMU. SPORTIVE
nombre de joueurs: 1 OU 2
sauvegarde: NON
continue: NON

Le quarterback est le joueur le plus important d'une équipe de foot US. C'est lui qui organise toutes les attaques et effectue les passes. Quarterback Club propose une compétition qui regroupe treize célèbres quarterbacks (sauf Joe Montana !). Vous devrez en choisir un et participer à quatre épreuves : adresse, rapidité et mobilité, puissance de bras et rapidité de lancer. Malgré ses trois niveaux de difficulté et ses excellents graphismes, Quarterback Club est un jeu qu'on finit trop rapidement. De plus, on aurait aimé disputer des matchs et non un simple multi-épreuve.

Lib

MEGADRIVE

Terminator 2 Judgment Day

prix A B C D E

20%

éditeur: FLYING EDGE
genre: COMBAT
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: NON

Dans la série « adaptation bâclée de film fabuleux », T2 Megadrive fait vraiment très fort. La version Super Nintendo de ce beat them up ringard était déjà affligeante, mais là on atteint des sommets de médiocrité. Reprenant les plus grandes scènes du long métrage, T2 vous met dans la peau du T800 (alias « Big Muscles » Schwarzy) chargé de protéger Sarah et John Connor. L'intention est bonne mais la réalisation se révèle vraiment en dessous de tout. Pire encore, la jouabilité est quasi nulle. Un jeu à oublier vite, très vite.

Chris

Le mois prochain dans Player One, pour le même prix vous aurez du crédit !

SEGA
NINTENDO
SNK
3 DO

GENIAL !

La K7 Vidéo du CES de LAS VEGAS 1994 est dispo !

99 Frs !

ARKADOÏD était à LAS VEGAS pour le Winter CES ! Retrouve toutes les nouveautés en exclusivité !

ARKADOÏD

JEUX VIDEO

ACCESSOIRES

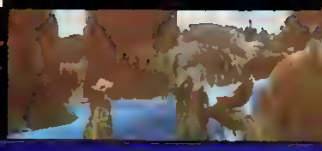
BROGLY en K7 Vidéo PAL c'est plus que génial !

Ramicards
Figurines
Shitagikis
Cardass
Mangas
Posters
Stickers
etc...

GOODS !

JEUX VIDEO **ARKADOÏD** ACCESSOIRES

LAS VEGAS Winter CES 1994 : les nouveaux jeux, les nouvelles consoles, les stands NINTENDO, SEGA & 3 DO ... la K7 Vidéo en PAL est dispo : 99 frs !



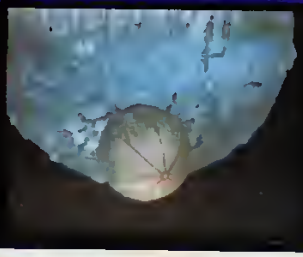
ARKADOÏD
METZ
8, rue des Augustins
57000 - METZ
Tel.: 87.36.36.05

ARKADOÏD
BRUXELLES
484, Avenue georges henri
B-1200 WOLUWE St LAMBERT
Tel.: +32.2.732.95.78

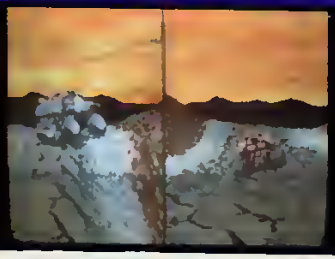
ARKADOÏD
GENEVE
4, Avenue Gallatin
CH-1203 GENEVE
Tel.: +41.22.340.10.77

ARKADOÏD
BETHUNE
47, rue Joseph Haynaut
62400 - BETHUNE
Tel.: 21.56.26.08

NINTENDO
SEGA
SNK



3 DO
Uniquement sur réservation



GOODS EN DIRECT DU JAPON

Tous les jeux sur toutes les consoles
Tous les mercredis de 9 h 20 à 11 h 20, sur France 2

TELEVISATOR 2

Player one

France 2

Non ! possesseurs de NEC, le NEC Club ne vous a pas oubliés. Surtout que ce mois-ci, l'actualité est plutôt chaude sur NEC. Dracula X et Super Bomberman 94 sortent coup sur coup. Nous voyons Dracula X maintenant, et Bomberman le mois prochain.

Attention ! Konami frappe un grand coup. Dracula X, issu de la série fructueuse des Castlevania, s'installe sur le Super CD-Rom 2 de la NEC. Encore une fois, sir Simon Belmond va affronter le machiavélisme de Dracula et de ses créatures de la nuit.

Dracula X

Tout commence par un générique effrayant, apanage du CD-Rom, contant l'histoire en allemand avec un sous-titre japonais ! Rien n'est épargné : musique d'orgue, et même, c'est une première sur console, un chant grégorien pendant les menus de présentation. Une sauvegarde automatique garde en mémoire à tout moment votre progression, et s'avèrera très utile par la suite. Une fois que vous avez rentré votre nom, c'est parti pour un voyage lugubre et sanglant. Dès le

départ, des squelettes et des zombies vous attaquent. Le système de fouet n'est malheureusement pas aussi évolué que sur Super Nintendo (où l'on peut fouetter dans toutes les directions), mais c'est vraiment la seule faiblesse de cette version. Pour le reste, c'est du grand art, les décors sont magistraux, la jouabilité parfaite (le bouton A déclenche le fouet, et, si vous faites pareil mais en appuyant sur la direction haute de

la croix de direction, ce sont les poignards ou les haches qui partent !), et la bande sonore correspond à ce que l'on est en droit d'attendre d'un CD. Mais soulignons l'atout majeur de Dracula X ; la grande force de ce jeu, ce sont les innombrables boss qui vont bloquer votre passage et qui sont aussi

gigantesques qu'hyper originaux. Y a pas à dire, Dracula X est une véritable merveille que je ne peux que vous enjoindre à acheter le plus vite possible... Il est bien certain que vous ne le regretterez pas. ●

Player one SUR MINITEL

QUIZZ, OTHELLO, VIRUS ATT...

DETENDEZ-VOUS

Ce mois-ci :

GAGNEZ DES JEUX, DES LIVRES, UNE PELUCHE PANTHÈRE ROSE ET DES ABONNEMENTS D'UN AN À LA BD SPECIAL STRANGE.

SUR SUPER NINTENDO ET MEGADRIVE

semic FRANCE

- Consultez tous les tests de jeux parus dans *Player One* depuis le n°1.
- Plus de 5 000 trucs et astuces pour vous aider à progresser (*TRUCS).
- 1 500 petites annonces tous les mois pour échanger, vendre ou acheter (*PA).
- Écrivez à tous les journalistes de la rédaction (*BAL).
- Participez à tous les concours du magazine (*JEUX).
- Dialoguez en direct avec des vidéomaniaques atteints du virus (*DIA).
- Votez pour vos jeux préférés (*TOP).
- Rendez-vous avec Ludika tous les mercredis de 14 h à 17 h.
- Faites-vous faxer toutes les information figurant sur le service.
- Découvrez les sorties ciné, BD et les bons plans grâce à Inoshiro (rubrique Reportages
- Exprimez-vous sur votre magazine.
- Gagnez des points-cadeaux et échangez-les contre le lot de votre choix.

3615 : 1,27 F la minute

3615 PLAYER ONE

FLASHBACK

SUPER NINTENDO | **MEGADRIVE**

La sortie de Flashback sur Super Nintendo est l'occasion de vous proposer une aide de jeu intégrale de ce hit exceptionnel. Bonne nouvelle, cette solution est également valable pour les possesseurs de Megadrive.

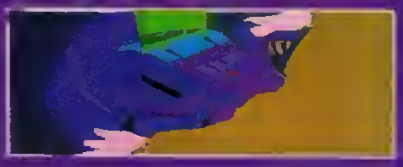
Vous avez sans doute été très nombreux à prendre d'assaut votre quincaillier habituel suite au test de Flashback paru dans le prédédent *Player One*. Je suppose que certains d'entre vous doivent se heurter à pas mal de problèmes. Réjouissez-vous, voici THE solution.

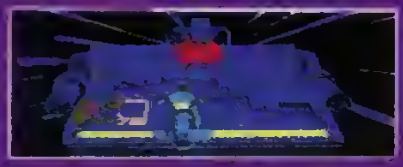
Développé à l'origine sur micro, Flashback tente de s'incruster, sans le moindre complexe, dans le monde des consoles. À l'instar d'Alone in the Dark et d'Another World, deux autres hits micro également conçus par des équipes françaises, ce jeu révolutionne tout ce qui se faisait en matière d'animation et de graphisme. À vrai dire, l'animation des personnages a requis la participation de véritables acteurs et l'utilisation de gros moyens vidéo. Plus qu'un jeu de type aventure/plate-forme, Flashback tient du phénomène de société puisqu'il saura accrocher les joueurs de 7 à 77 ans.

HISTOIRE D'UN HÉROS AMNÉSIQUE

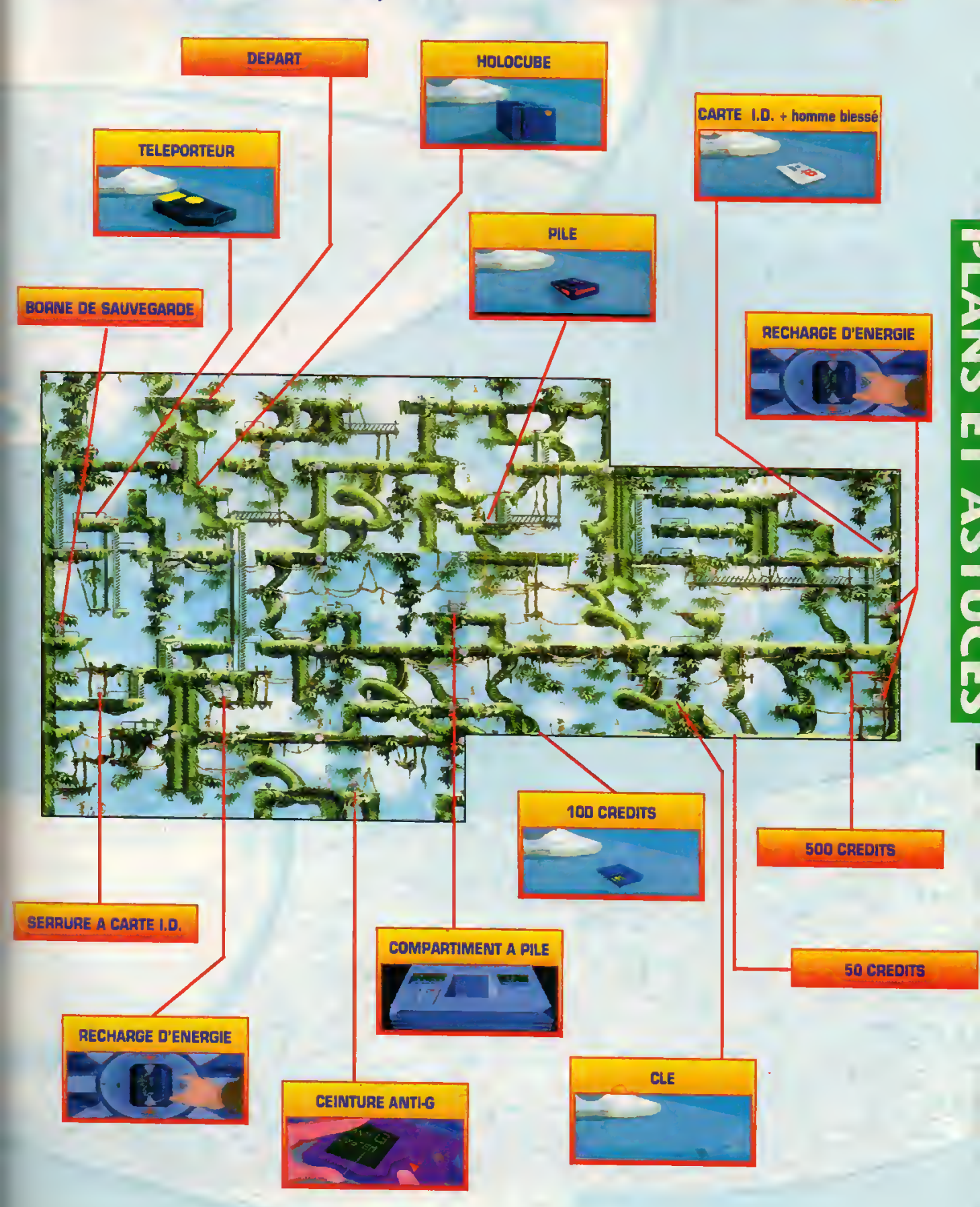
Conrad est tombé aux mains d'extraterrestres qui veulent, comme d'habitude, envahir la Terre. Il ne se souvient de rien, mais, guidé par son instinct de survie, il sait qu'il doit fuir. Alors que ses ravisseurs discutent de son sort, Conrad s'éclipse du bureau et rejoint un couloir ; l'alarme retentit aussitôt, lui « vrillant » le cerveau. L'impact d'un laser à quelques centimètres de sa tête le ramène à la réalité. Il reprend sa course alors que les haut-parleurs diffusent l'ordre de verrouiller les portes, et il a à peine le temps de plonger que déjà l'une d'elles se referme derrière lui.

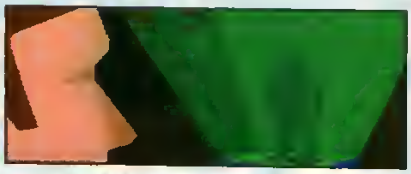
Dans le hangar où il a atterri, Conrad aperçoit sa planche de salut : une moto anti-G. Il démarre et prend la fuite au moment où les gardes parviennent à ouvrir la porte. Immédiatement, une course poursuite s'engage entre le fugitif et une navette extraterrestre. Plus maniable mais moins rapide, la moto pilotée par Conrad esquive adroitement les tirs ennemis qui, inexorablement, se font plus précis. Après quelques minutes, son véhicule est finalement touché et va s'écraser dans une jungle inextricable quelque cent mètres en contrebas. Le projecteur de la navette balaie le point d'impact sans conviction avant de retourner tranquillement à sa base, laissant Conrad pour mort.





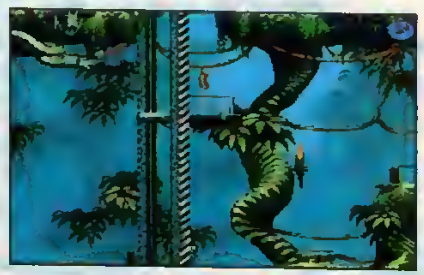
NIVEAU 1 : LA JUNGLE





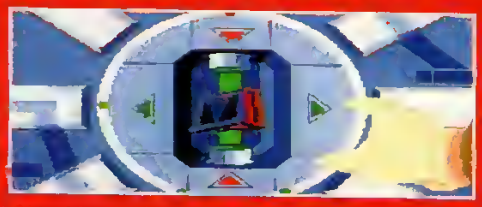
Premier objet à récupérer : l'holocube.

Lorsque Conrad émerge de l'inconscience après un terrible crash, une seule question lui vient à l'esprit : « Où suis-je ? » Le premier niveau de Flashback est essentiellement destiné à apprendre les mouvements que peut effectuer le héros. Concrètement, votre première tâche consiste à jouer le Samu de la jungle en allant porter secours à un homme blessé. Sur votre chemin, vous trouverez une pile qu'il vous faudra impérativement recharger à une borne d'énergie. Allez ensuite chercher le téléporteur du blessé (voir encadrés). Lorsque vous l'aurez rapporté, vous serez en mesure de continuer votre exploration. Grâce à la carte d'identité qu'il vous aura remise, vous pourrez franchir la porte à serrure magnétique. N'oubliez surtout pas de ramasser les crédits disséminés dans cette jungle. La fin du niveau se traduit par le grand saut dans un gouffre, et il vaut mieux être en mesure de payer les 500 crédits réclamés par un vieil homme, en échange d'une ceinture anti-G.



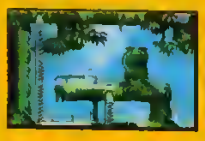
Apprenez à reconnaître les ascenseurs. Ceux-ci ont une fâcheuse tendance à se confondre avec le décor.

UN GOUFFRE INFRANCHISSABLE

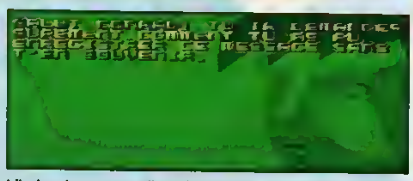


Lorsque vous entrez en possession de la pile, votre premier réflexe devra être de la recharger à la première borne d'énergie que vous croiserez. Quand le moment de franchir le gouffre sera venu, il ne vous restera plus qu'à insérer la pile dans le compartiment prévu à cet effet. En réactivant cette machine, un champ de force apparaîtra, vous permettant de passer le gouffre en toute sécurité.

LE TÉLÉPORTEUR



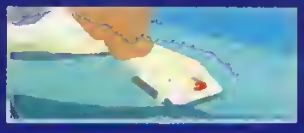
L'acquisition du téléporteur est l'exemple type d'un genre de casse-tête caractéristique à Flashback. Comme il s'agit d'un niveau de prise en main, vous risquez de vous heurter à certaines difficultés pour vous le procurer. À droite de la plate-forme médiane se trouve un mécanisme qui, lorsqu'il est enclenché, actionne la descente d'un ascenseur. Mais dès que vous quittez cet endroit, l'ascenseur remonte hors de votre portée. Sur la partie de gauche de la même plate-forme se trouve une pierre. Prenez-la et placez-la sur le mécanisme de l'ascenseur afin que celui-ci reste bloqué à la bonne hauteur. Vous y trouverez le téléporteur.

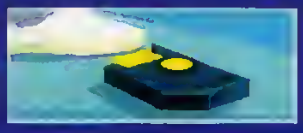


L'holocube vous confirme le bien-fondé de votre instinct de fuite.

La serrure magnétique s'ouvre avec une carte d'identité.

LA CARTE D'IDENTITÉ

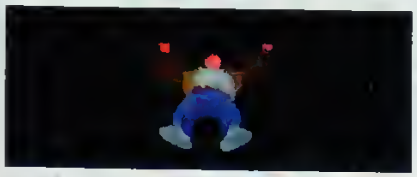




Un homme gravement blessé par des aliens a besoin de soins urgents. Le problème, c'est qu'il a égaré son téléporteur quelque part dans ce niveau lors d'un moment de distraction. Si vous le lui rapportez, le blessé se fera une joie de vous remettre sa carte d'identité en récompense.

NIVEAU 2 : NEW WASHINGTON

Bon, passé ce petit niveau d'entraînement, on attaque les choses sérieuses. Après une prise de contact en douceur avec le sol, Conrad se retrouve dans les souterrains techniques de la ville de New Washington. Si l'on en croit les indications de l'holocube, notre héros doit être en mesure de rencontrer un allié en la



Grace à sa ceinture anti-G, Conrad atteint les profondeurs de New Washington sans problème

personne de son vieil ami Ian. Effectivement, vous découvrirez le labo de votre ami après cinq écrans. Ce dernier dispose d'une sauvegarde de votre mémoire effectuée peu avant vos démêlés avec les extraterrestres. Là, se déroule une séquence cinématique de près de cinq minutes résumant les événements qui ont mis Conrad dans ce pétrin. Une fois votre mémoire

Pour vos déplacements en ville, vous serez amené à emprunter le métro dont voici le plan.

recouvrée, vous pourrez atteindre New Washington sans encombre. Enfin, lorsque vous arriverez au syndicat d'initiative, où l'on vous remettra un plan de la ville, je vous conseille de faire un peu de tourisme. Prenez le métro et visitez les différents quartiers de la ville.

Allez au bar (secteur America) et adressez-vous au patron qui vous indiquera où trouver Jack le faussaire.

LA MARCHE À SUIVRE

Maintenant que vous êtes familiarisé avec les différents lieux de New Washington, un certain nombre de tâches vous attendent. Je vous restitue le contexte de l'embrouille en quelques mots avant de vous livrer la

Quittez le bar par la droite, Jack vous propose de faux papiers pour 1 500 crédits (secteur America).

Rejoignez le bar (secteur America). Adressez-vous à l'un des clients.

solution qui vous permettra de franchir ce niveau sans trop de problèmes.

Conrad veut rejoindre la Terre, mais le billet de retour est hors de prix. Le seul moyen de l'obtenir est de participer au Cyber Tower Show (un divertissement télévisé du genre *Le Prix du danger* au cours duquel vous mettez votre vie en jeu), mais il faut être en situation régulière. Ne disposant d'aucuns papiers, Conrad doit

Rendez-vous à l'entrée de la zone à accès restreint n° 2 (secteur Africa) puis nettoyez la zone des sinistres individus qui s'y trouvent (voir encadré). Retournez à l'entrée et escortez le savant jusqu'au centre de recherche. Une fois votre mission achevée, vous serez instantanément téléporté à l'agence du travail.

donc s'en procurer par l'intermédiaire d'un faussaire, mais le prix qu'il exige pour sa contrefaçon est exorbitant. Il ne vous reste plus qu'une solution : travailler d'arrache-pied !

Pointez-vous à l'entrée de la zone à accès restreint n° 3 (secteur Europa), et procédez au grand nettoyage du secteur. Une fois la mission effectuée, vous serez téléporté à l'agence du travail. En quittant l'agence, le gardien vous fera savoir que Jack souhaite vous rencontrer.

TRANSFERT DE MÉMOIRE

SECTEUR ASIA

SECTEUR AMERICA

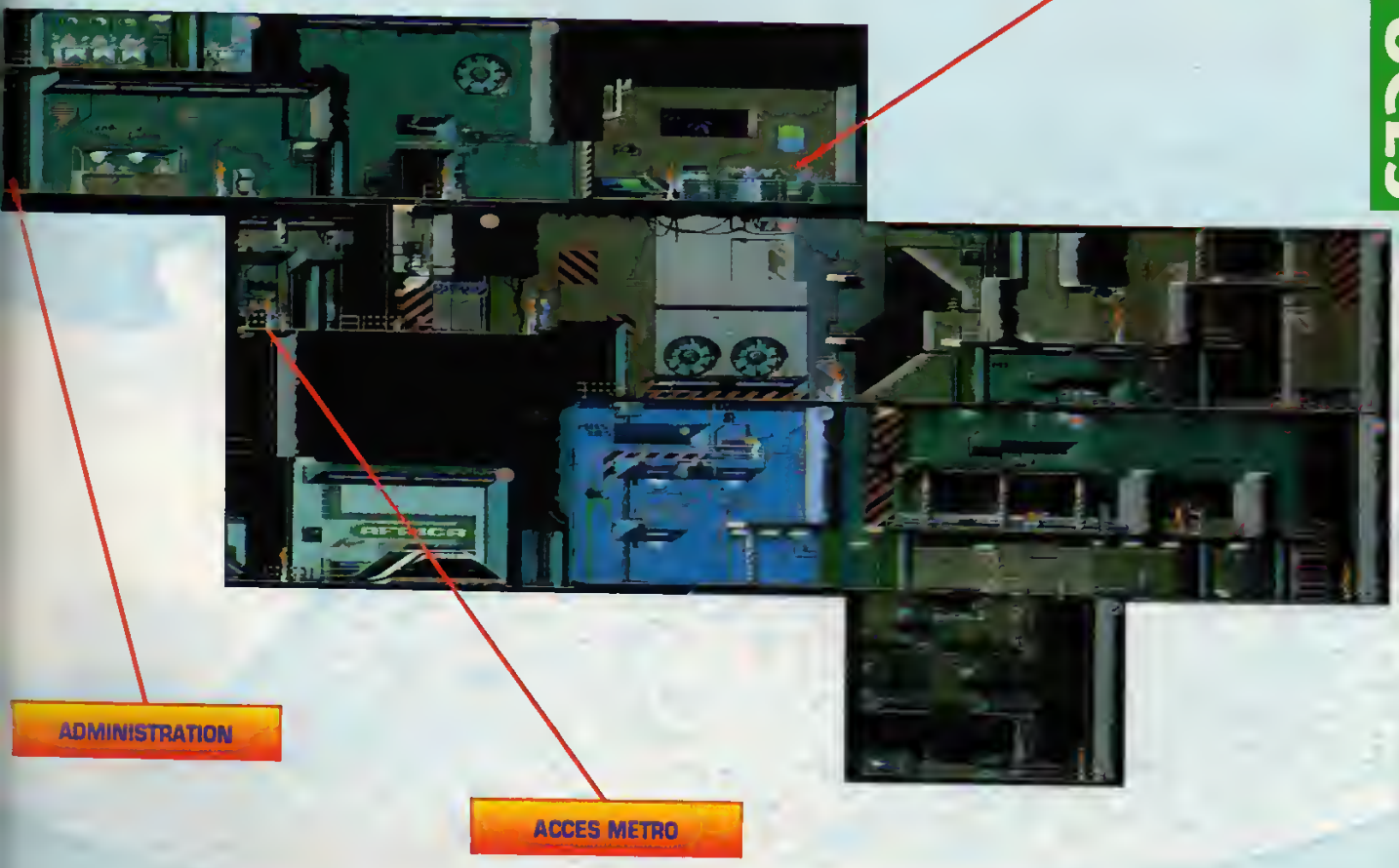
CY-BORG 0.21

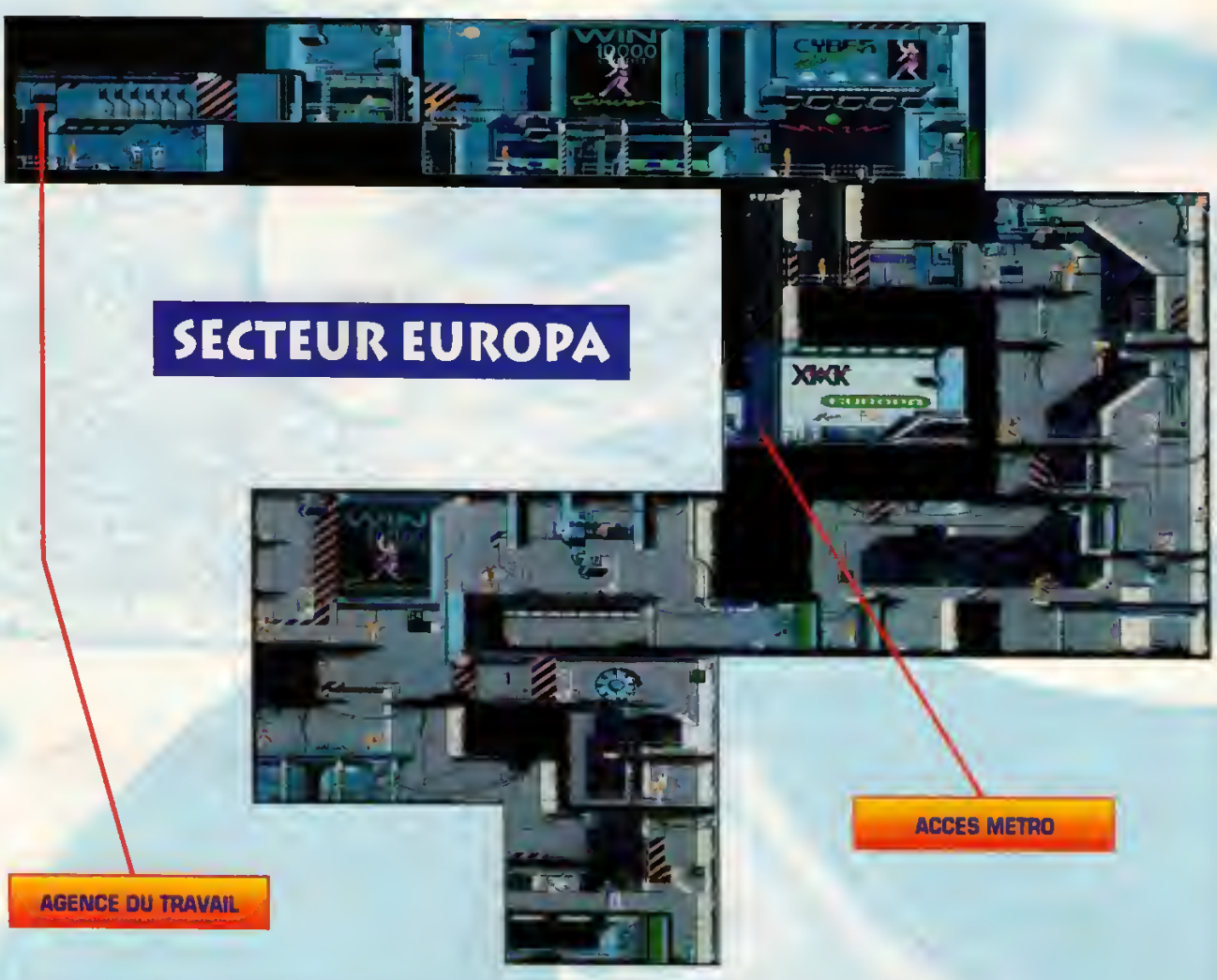
Le moins que l'on puisse dire, c'est que le fugitif que vous traquez vous fait faire bien des allers-retours. Lorsque vous aurez finalement ouvert la trappe d'accès à la planque de Cy-Borg 0.21, faites immédiatement une sauvegarde de la partie. Cy-Borg est divisé en deux entités individuelles et l'idéal consiste à les affronter l'une après l'autre. Si vous tentez une attaque par le bas, vous vous retrouverez avec les deux aliens sur le dos. Attaquez donc par la plate-forme du haut et tâchez d'atteindre la position de la photo n° 3. De là, il ne vous restera plus qu'à garder le doigt appuyé sur le bouton de tir. Le peu d'espace dont dispose l'alien ne lui permet pas d'utiliser sa super vitesse de déplacement. Pour le second, c'est un peu plus délicat, car au sol il dispose de son avantage de vitesse. Entre chaque coup que vous lui infligerez, anticipez le déplacement éclair qu'il ne manquera pas de faire par un roulé-boulé dans la direction opposée. Pour détruire la dernière entité, il vous faudra répéter cette opération cinq fois.

SECTEUR AFRICA

RESTRICTED AERA N° 2

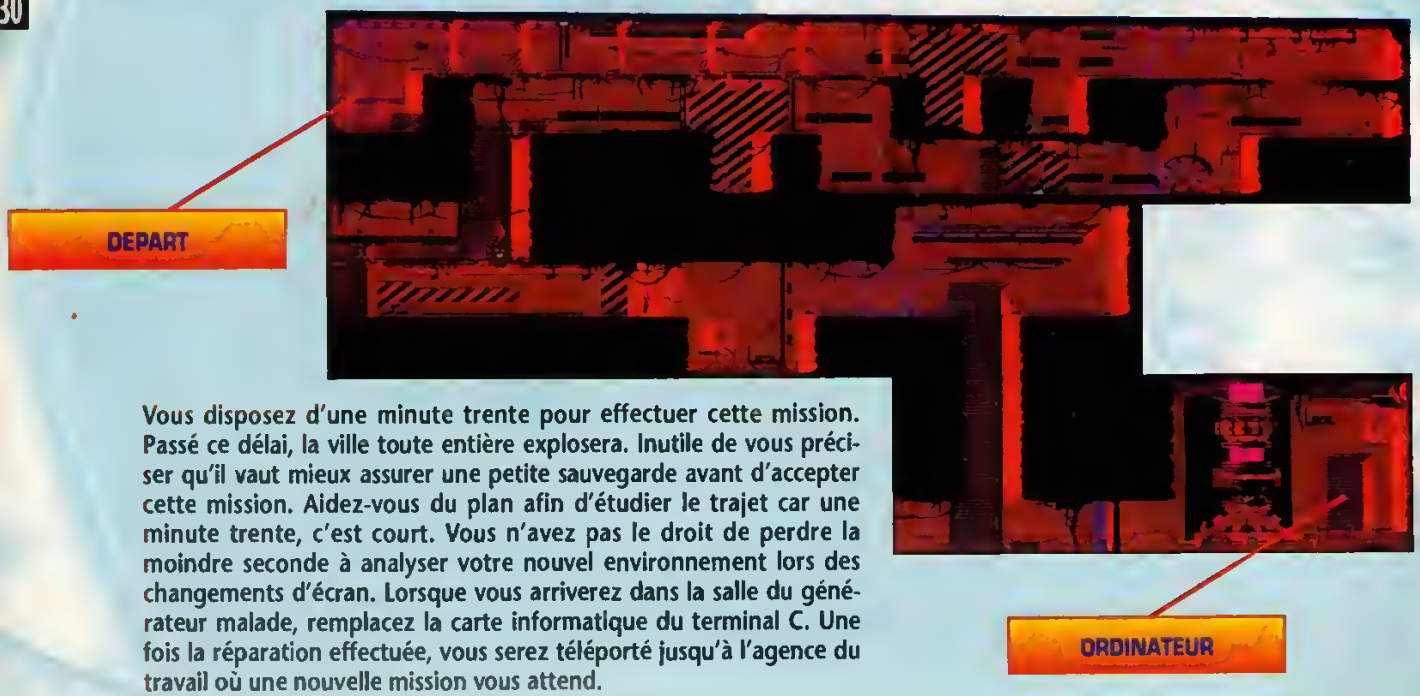
Dans cette salle se trouve la dernière clé indispensable pour permettre au savant d'accéder à son laboratoire. Cette pièce est gardée par deux robots de surveillance volants. Il s'agit en fait de petites boules qui, lorsque vous rentrez dans leur champ de vision, vous attaquent immédiatement.
Montez sur la plate-forme médiane de gauche et, avant que Conrad ait terminé sa grimpette, dégainez pour tirer dès qu'il se sera redressé. Ces robots sont solides et peuvent encaisser une dizaine d'impacts avant d'être détruits. Faites de même pour le robot du haut, mais dès qu'il fera mine de s'approcher, redescendez au sol. Il vous suivra lentement et vous aurez tout votre temps pour l'ajuster et le détruire. Une fois les deux robots vaincus, la porte se rouvrira mais, avant de quitter la pièce, n'oubliez pas de prendre la clé.





SECTEUR EUROPA

LES GALERIES TECHNIQUES DE LA VILLE



Vous disposez d'une minute trente pour effectuer cette mission. Passé ce délai, la ville toute entière explosera. Inutile de vous préciser qu'il vaut mieux assurer une petite sauvegarde avant d'accepter cette mission. Aidez-vous du plan afin d'étudier le trajet car une minute trente, c'est court. Vous n'avez pas le droit de perdre la moindre seconde à analyser votre nouvel environnement lors des changements d'écran. Lorsque vous arriverez dans la salle du générateur malade, remplacez la carte informatique du terminal C. Une fois la réparation effectuée, vous serez téléporté jusqu'à l'agence du travail où une nouvelle mission vous attend.

NIVEAU 3

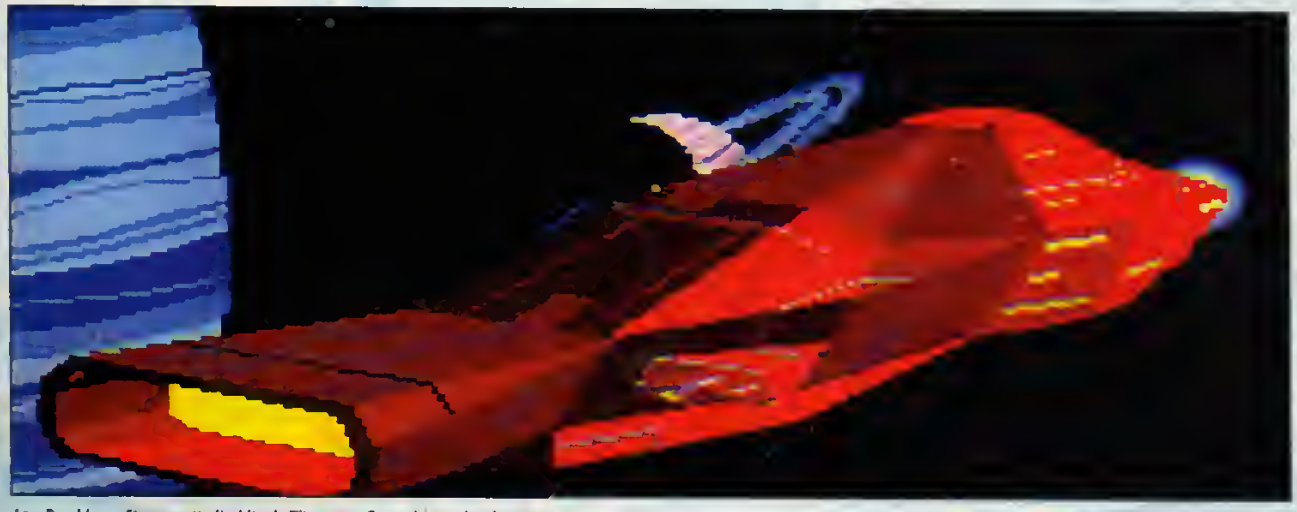
L'animateur félicite l'heureux gagnant.

Curieusement – mais ne vous réjouissez pas trop vite, ça n'est que provisoire –, Flashback semble se simplifier au fil du jeu. Après votre errance dans les sous-sols mal famés de New Washington, arrive le moment de mettre votre vie en jeu. Comme n'aura pas manqué de vous le dire Ian, le seul moyen de regagner la Terre lorsque l'on ne dispose pas d'argent est de participer au Cyber Tower Show. De forme pyramidale, la tour est composée de huit étages absolument linéaires, et la publication du plan ne vous serait d'aucune utilité . De surcroît, vous trouverez régulièrement des bornes de sauvegarde ainsi que des recharges d'énergie pour votre bouclier qui vous faciliteront énormément la tâche. Les quelques ennemis que vous rencontrerez peuvent être vaincus en suivant la technique proposée pour Cy-Borg 0.21 (voir niveau 2). À l'issue d'un combat avec un alien un peu plus résistant que les autres, l'animateur du jeu vous remettra enfin un billet pour la Terre.

Conrad reçoit avec émotion son billet pour la Terre.

En ces temps avancés, il faut compter environ un mois pour effectuer le trajet Titan-Terre. Il vous faudra donc patienter avant que Conrad ne reprenne sa lutte contre les envahisseurs et, croyez-moi, tout cela n'était qu'un hors-d'œuvre. Courage, plus que deux planètes à visiter... ■

Wolfen



Le « Providence Star » quitte l'orbite de Titan avec Conrad à son bord.

STREET FIGHTER

Incroyable... mais vrai : Jackie Chan, le fou génial du cinéma de Hong-Kong, oui, le casse-cou ultime, a interprété le premier film inspiré par *Cityhunter*, le manga mythique connu chez nous sous le nom de *Nicky Larson*. Et — ô joie galactique — cette épopée comprend la première illustration ciné du légendaire Street Fighter II ! C'est beau. C'est grand. Et c'est tellement fort que notre superbe Chris-Fighter en hennit de joie dans les bras de Guy Liguili, notre rédac chef adjoint.

Ken.

Honda.

Guile.

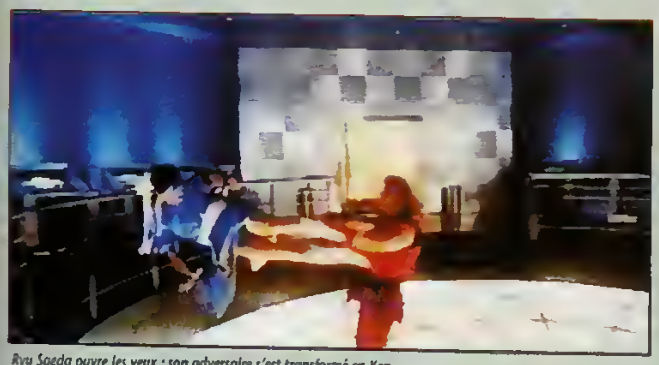
Dhalsim.

Chun Li.

Au cours d'une baston, Ryu Saeda, projete dans une borne d'arcade SF II, est quasiment electrocute par l'appareil !

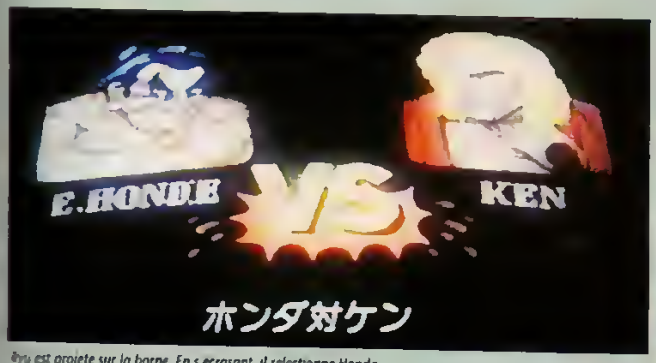
Cityhunter, le film, est disponible en K7 NTSC, version japonaise, chez Tonkam.

II... POUR RIRE !



Ryu Saeda ouvre les yeux : son adversaire s'est transformé en Ken.

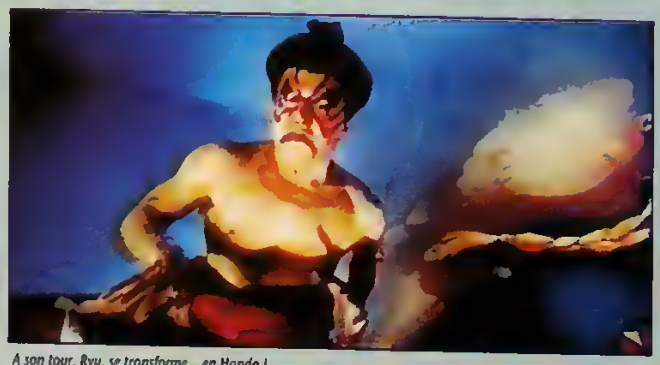
Ken attaque Ryu Saeda avec son fameux coup de pied tournoyant (hurricane kick)



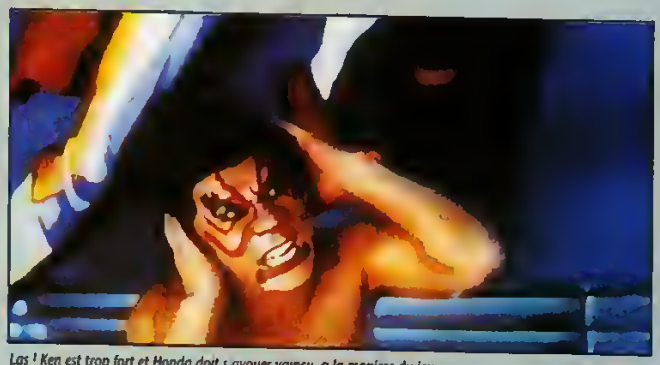
Ryu est projeté sur la borne. En s'écrasant, il sélectionne Honda.

L'HISTOIRE

Donc, je ne mens pas, le film Cityhunter adapte le célèbre manga. Vous pouvez pleurer votre mère, ce film reste, à notre connaissance, scandaleusement inédit chez nous. Seul moyen de se le procurer : l'import. Mais revenons au scénario. Jackie, c'est donc Ryu Saeda, mâcheur Cityhunter, un privé de choc et de charme qui délire sans fin sur les soutiens-gorge des demoiselles. Un esthète de la femme, capable de faire pâlir Michel, notre photographe expert-globes mammaires. On ne vous cachera pas que le ton du film est placé sous le signe du délire absolu : à côté, Le Magnifique ou Last Action Hero, c'est du Doillon ! Donc, l'ami Saeda est embarqué dans une enquête difficile qui le conduit à bord d'un paquebot de luxe. La croisière dérape : le navire est pris d'assaut par un gang de mafiosi haineux. Au cours de la féroce bastonnade qui s'ensuit, Saeda/Chan se retrouve dans la salle d'arcade du bateau, entièrement décorée à la gloire du beat them up absolu : Street Fighter II ! Et le délire parodique commence (avec, à chaque étape, la musique correspondant au jeu !)...



A son tour, Ryu, se transforme... en Honda !



Las ! Ken est trop fort et Honda doit s'avouer vaincu, à la manière du jeu.

ous, et la vie est belle !

Après un coup d'œil sur les déboires de Robin Williams, nous retrouverons l'ami Jackie Chan, en ce moment sur les écrans dans une de ses aventures délirantes.

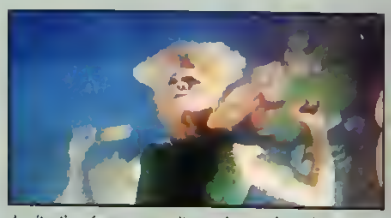
« MADAME DOUBTFIRE »

Columbus, le jeune metteur en scène des deux *Allô Maman, j'ai raté l'avion* — oui, celui-là même qui écrivit le scénario du premier

Honda/Saeda attaque Ken

Les meilleures nouveautés ciné, BD, K7 vidéo, laserdisc, CD et concerts : Série Player One (rubrique Reportages d'Inoshiro)

La victoire de Ken est de courte durée : un gamin qui assiste au combat est, à son tour, transforme... en Dhalsim.



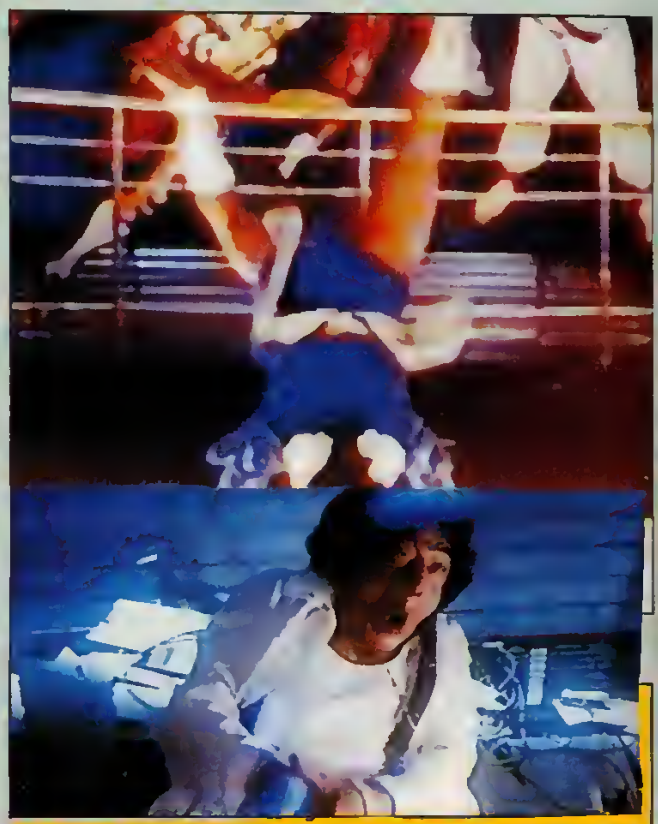
La situation s'aggrave pour Ken car le second gamin se métamorphose... en Guile.

Mais les boules de feu de Ken lui assurent la victoire.

Pourtant, le triomphe de Ken est de courte durée : Ryu Soeda se transforme... en Chun Li !

L'attaque de Chun Li réduit à néant les ha-do-ken de Ken..

Son adversaire étreinte, Chun Li/Jackie Chan (!) peut brailler son « Hi, hi, hi... Kata ! » La baston est terminée, le Bien a remporte la victoire !



photos, n'hésitez pas à contacter Ina sur 3615 code Player One rubrique Reportage, au à écrire à Player One, Ina, 19, rue Louis-Pasteur 92513 Boulogne Cedex.

L'ACTUALITÉ CINÉ

Le moins que l'on puisse dire, c'est que nous vous aimons. À preuve les pages qui suivent, dans lesquelles nous vous aidons à vous y retrouver parmi les tonnes de nouveautés du mois : films, disques, bédés, etc. *Player* pense à vous, et la vie est belle !

Après un coup d'œil sur les déboires de Robin Williams, nous retrouverons l'ami Jackie Chan, en ce moment sur les écrans dans une de ses aventures délirantes.

« MADAME DOUBTFIRE »

Énorme sortie familiale du mois, cette brave comédie a été dirigée par Chris Columbus, le jeune metteur en scène des deux *Allô Maman, j'ai raté l'avion* — oui, celui-là même qui écrivit le scénario du premier

Gremlins. Le film raconte comment un père — désespéré, car le jugement de son divorce lui interdit de voir ses moutards — réussit à côtoyer ses bambins en se faisant passer pour une nurse. L'intérêt de la chose tient au fait que le père déguisé en rombière est interprété par Robin Williams (le Peter Pan de Spielberg), chargé d'en faire des tonnes pour amuser l'audience. Méconnaissable, Williams s'en donne à cœur joie. On l'a compris, tout cela est 200 % familial, idéal pour un mercredi après-midi pluvieux. Emmenez Mémé, ça lui plaira. On terminera en précisant que, dans un passage, Williams se livre à des imitations que seule la VO permet d'apprécier.

« POLICE STORY 3 »

Pas la peine d'avoir vu les deux premiers épisodes des exploits de Kevin Chang, le super-flic de Hong-Kong, pour apprécier ce film produit en 1992, un an après le *Cityhunter* que nous vous présentons dans ce numéro. Cette fois, le policier le plus valeureux de toute l'Asie est chargé d'infiltrer un gang de narco-trafiquants chinois particulièrement vicieux... L'opé-

ration entraîne le héros au fin fond de la cambrousse de Chine pop, puis au beau milieu de Kuala Lumpur, Malaisie. Fidèle à lui-même, Jackie se livre à un véritable festival de cascades périlleuses et souvent incroyables. À la faveur du générique de fin, qui se déroule sur fond de cascades ratées, on découvre que, une fois de plus, Jackie a travaillé dans des conditions carrément limite. Ce type est fou ! Dans le même genre, l'actrice Maggie Cheung cumule les rôles d'actrice et de cascadeuse avec une telle classe que tous les casse-cou du cinéma occidental ont l'air d'octogénaires arthritiques ! Jackie Chan oblige, l'humour est au rendez-vous. Pourtant, le ton du film est nettement moins innocent qu'on pourrait le croire, puisque certaines scènes illustrent clairement l'angoisse des Chinois de Hong-Kong face à l'échéance décisive de 1997. Concluons : *Police Story 3* cartonne... Ce film est pour vous.

ET LE RESTE

Produite par Disney, la nouvelle version des Trois Mousquetaires, avec Kiefer Sutherland, Charlie Sheen et Tim Curry (qui campe un Richelieu tellement sadique qu'il ferait flipper Dracula), applique au roman d'Alexandre Dumas les mêmes recettes que celles utilisées par d'autres pour le Robin des Bois avec Costner. Encore un remake avec Tombstone, énième illustration du Règlement de comptes à OK Corral. Super casting (Kurt Russell, Val Kilmer, Charlton Heston), première partie très forte mais — horreur ! — la seconde moitié du film est tellement idiote et crainos que même les inconditionnels du western devraient être stupéfiés. Enfin, c'est le 2 mars que sortira en France le nouveau film de Spielberg, La Liste de Schindler, que la presse américaine ne finit pas d'encenser.

LA PHARMA

Suite de notre impitoyable travail d'éclaireur, ces pages vous présentent les objets qui, ce mois-ci, ont permis aux journalistes de *Player* de soigner leurs crises de spritite aiguë. Recommandés par docteur Player !

Nous ne vous l'avions jamais dit, mais l'équipe de votre revue préférée travaille en permanence en musique. Mélomanes, les testeurs se font une joie d'apporter des masses de K7 et de CD variés. L'auditeur averti remarquera que, dans cette cacophonie joyeuse, tous les genres de zique se mélangent, ce sur fond de BO de jeux. Ont été relevés, ce mois-ci, sur les bureaux de *Player*...

MC SOLAAR

Le nouveau CD du rappeur est intitulé *Prose Combat*. Solaar y confirme qu'il est bien le plus cool des rappeurs français. Son style jazzy lui assure de toucher un public énorme. Pourtant, Solaar ne tombe jamais dans la variété. Comme quoi, on peut faire « commercial » sans renier son style.

(Polydor)

NOIR DÉSIR

Le nouveau disque du groupe français est rien de moins qu'un double live. Furieux et sans concession, ce CD a été enregistré au cours de la tournée 93 du gang devant un public complètement berserk.

Dans de telles conditions, le titre du disque *Dies Irae* est totalement justifié.

(Barclay)

INDIANA JONES REVIENT ENFIN

Yeah ! Enfin ! La série télé *Young Indiana Jones* produite par George Lucas (lui-même) va enfin, enfin, enfin être disponible en France .Vous avez bien lu : « disponible » car elle sortira directement sous la forme d'une collection de six K7 vidéo, réservées à la vente. Nous ne savons pas pourquoi ni comment cette série, annoncée depuis plus d'un an sur TF1, se retrouve en vidéo, mais l'essentiel, c'est qu'ENFIN le public français puisse la voir. Rage absolue : le public américain a depuis longtemps découvert la seconde saison de cette série. Mais bon, le calvaire prend fin : la France entière peut se plonger dans la première saison.

PETITES ANNONCES

— Particulier loue chasse-neige. Idéal pour skieurs débutants. Contacter à Val d'Isère M. Arthur Luthor.

— Couple de retraités loue adorable bungalow à proximité de la plage d'Hossegor. Jeunes couples bienvenus. Écrire au journal à l'attention de M. Liguili et M. CD.

— Pigiste Player ch. à louer régie montage vidéo à la semaine. Écrire au journal à l'attention de M. Sleepfighter.

CIE DU MOIS

Chaque volume de la collec comprend deux épisodes. Durée totale : 90 minutes ! Comme le titre l'indique, ces aventures racontent la jeunesse tumultueuse de l'Homme au fouet. Au moment du lancement de la production de la série, George Lucas annonça qu'en plus de perpétuer la légende, il souhaitait faire du pédagogique. Les scénarios trimballent donc le héros d'un bout à l'autre du monde, à la fin de la Belle Époque et pendant la Première Guerre mondiale. Historiens en diable, Lucas et les scénaristes organisent la rencontre d'Indy avec des grands hommes du temps : Pancho Villa, Churchill, Freud, etc. Que ceux que l'Histoire horripile se rassurent : le nom de Lucas garantit que nul ne s'ennuiera !

À partir de février. Éd. CIC Vidéo.

ORGIE DE BD À ANGOULEME

Encore un mois de patience et vous découvrirez le nom de l'artiste récompensé(e) par le **Prix Player One du meilleur jeune illustrateur.** Le mois prochain, *Player* vous proposera un panorama des belles choses survenues durant ce marathon des Mickeys. Dès maintenant, nous attirons votre attention sur le nouvel album de la série *Jérémiah*, écrit et dessiné par Hermann. Cette série d'action futuriste fêtait cette année son quinzième anniversaire et... Quoi ? vous ne la connaissez pas encore ? Sachez alors, jeunes blancs-becs, qu'il s'agit d'un vrai rouleau compresseur, tellement robuste que même les Jap nous l'envient ! On a rencontré son auteur. Il parlera dans notre numéro de mars. D'ici là, cultivez-vous en lisant ce bouquin.

***Jérémiah. Trois motos... ou quatre.* De Hermann. Éd. Dupuis.**

IMAGINA

Fans d'images de synthèse, de réalité virtuelle, de high-tech, rendez-vous à Monte-Carlo du 16 au 18 février pour découvrir les images du futur au Festival Imagina. On y reviendra ! ■

Inoshiro

Copyright 1994 Masakazu Katsura/Shueisha.

« DNA »

Nous vous parlons dans ce numéro de la sartie française du Video Girl Ai de Masakazu Katsura. La nouvelle série de l'auteur, DNA, vient de paraître au Japon et elle confirme le talent de l'artiste. C'est remarquablement bien fait, japanais à mart (science-fictian, jeunes filles en petites culattes placées dans des situatians... mmm... spéciales) et cela devrait donc faire un carton chez tous les véritables fans de mangas.

Pas de traductions envisagées, que ça soit en français au en anglais. Et c'est disponible en import chez **Tonkam.**

« DNA » de Masakazu Katsura

RANMA 1/2 À NOUVEAU SUR CONSOLE

Le personnage de Rumiko Takahashi va connaître encore une fois les honneurs du jeu vidéo : on annonce la sortie d'un nouveau jeu à la gloire de Ranma. Ce jeu de baston de 16 megas pour Super Nintendo sortira en avril au Japon.
Il devrait être commercialisé ultérieurement chez nous sous le label Ocean.

Le nouveau jeu Ranma 1/2

SPÉCIAL MANG

Bonne nouvelle ! Les fans de bandes dessinées japonaises, les fameux mangas, peuvent se réjouir : on annonce la parution de deux séries quasi mythiques, *Ranma 1/2* et *Video Girl Ai*, ce, en français s'il vous plaît. *Player One* vous explique de quoi il retourne...

Régulièrement, des voix s'élèvent, parmi les lecteurs et au sein de la rédaction, pour demander encore plus d'infos sur les merveilles inouïes venues du Japon : BD, DA, films, musique et même... érotisme ! Du calme. *Player* suit de très près l'actualité jap, et nous allons continuer à vous donner le maximum de news sur ces belles choses. Mais justement chaque chose en son temps ! Il nous paraît prématuré de consacrer plus de place aux mangas alors que l'essentiel de la production reste inédite en France (ou alors seulement par le biais d'imports coûteux et peu nombreux). Si c'est déjà bien de lire les mangas en VO, c'est encore mieux de le faire en français ! Ceux qui se sont tapé l'intégrale d'*Akira* en jap en conviendront : dur de saisir toutes les subtilités de la métamorphose de

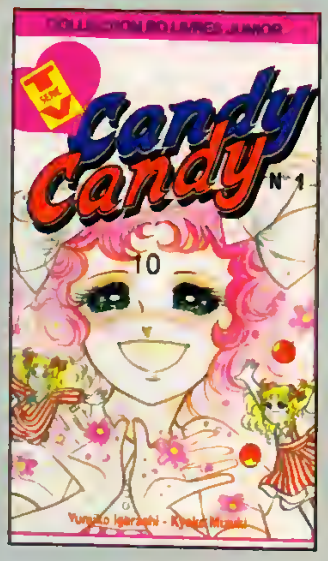
Tetsuo sans traduction. Néanmoins, nous poursuivrons ce que nous avons commencé dès notre premier numéro : proposer un panorama (irrégulier mais bien réel) de l'actualité nippone, et nous associer aux initiatives qui nous semblent intéressantes dans ce domaine (style apposer le logo *Player*

S EN FRANÇAIS

sur les mini-affiches du film **Akira** ou sur les couv du *Dragonball* des éditions Glénat). Cela dit, si vous souhaitez que nous augmentions le rythme et le volume de ces infos, écrivez à Sam, qui agira avec sa célérité habituelle ! Et maintenant place aux réjouissances avec...

« RANMA 1/2 »

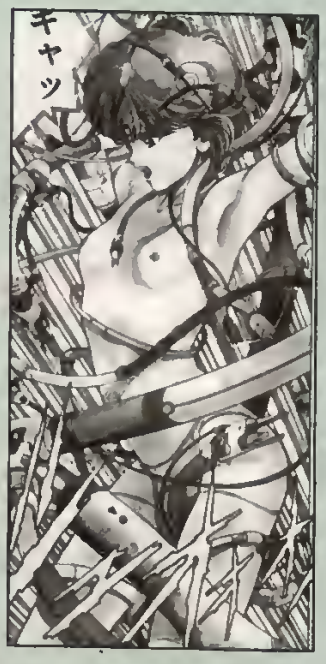
Nous vous avons déjà présenté ce manga dans notre numéro de novembre 92. Tout le monde connaît le DA, en cours de diffusion sur TF1, les mercredis matins dans l'inénarrable Club Dorothée. Écrit et dessiné par Rumiko Takahashi, *Ranma 1/2* raconte les mésaventures d'un jeune garçon qui, victime d'un sortilège, se transforme en fille dès qu'il est aspergé d'eau froide. Cette situation intolérable et humiliante durera jusqu'à ce que le malheureux soit plongé dans l'eau chaude. Parallèlement, le père du héros subit lui aussi un sort pénible : dès qu'il est en contact avec la flotte, il se transforme en panda. Gasp ! On imagine sans peine leurs problèmes quotidiens ! *Ranma 1/2*, c'est bien fait, jap en diable, et tellement drôle que même les mangaphobes les plus endurcis devraient être séduits. Jusqu'à présent, cette série n'était disponible qu'en import ou en version américaine (publiée par l'éditeur Viz Comics, spécialiste de l'adaptation US de mangas). Ce mois-ci, les éditions Glénat (responsables des versions françaises de *Akira* et *Dragonball*) lancent une série de traductions françaises de *Ranma 1/2*. Le format, la pagination et le N&B d'origine seront respectés.



Contrairement à *Dragonball*, il n'y aura pas de version kiosque. Bref, une excellente nouvelle pour tous les fans de *Ranma 1/2*. Il va sans dire que nous applaudissons cette nouveauté. Interrogé par *Player*, l'éditeur nous a confié « préparer d'autres traductions de mangas ». Rien n'étant encore définitif, il préfère que nous gardions secrets les noms des séries envisagées. On vous en reparlera...

« VIDEO GIRL AI »

L'autre bonne nouvelle, c'est la parution en mai d'une traduction française du *Video Girl Ai* de Masakazu Katsura, qui sera publiée par les gens de la librairie Tonkam (oui, ceux qui éditent le zine *Tsunami*). Ils prévoient quinze volumes de 180 pages, qui seront distribués dans les librairies spécialisées en mangas. Les illustrations que nous publions vous permettront d'apprécier la qualité des dessins de l'auteur. La série raconte les aventures de Yota, un jeune lycéen, amoureux fou de la belle Moemie. Malheureusement, celle-ci s'en fout ! Déprimé, l'ami Yota tombe nez à nez avec le *Gokuraku Club* (le « Club du Paradis »), un vidéoclub qui n'existe que pour les gens déçus en amour. Le taulier lui donne une carte de membre et Yota emporte une K7 intitulée *Ai Amano* (« Amour et monde/famille »). Rentré chez lui, Yota entreprend de regarder le programme. Shazam ! Une superbe Video Girl, miss Ai, apparaît. Elle est venue pour l'aider à séduire Moemie... L'affaire se complique sérieusement lorsque Yota réalise que Ai devient une petite amie en puissance... Si c'est pas du manga, ça ! Surveillez nos colonnes : on reviendra dessus.



« CANDY »

Enfin, pour tous ceux (et celles, bien sûr !) d'entre vous qui aiment le style fleur bleue, on vous rappelle qu'une traduction française de la célèbre *Candy* de Yumiko Igarashi et Kyoko Mizuki est actuellement en cours. Tout le monde connaît le DA, donc pas de résumé de l'histoire. La série comprendra neuf volumes. ■

« Ranma 1/2 » .
Illust. Copyright 1994 Rumiko Takahashi/Shogakukan/Viz Communications, Inc.
« Video Girl Ai »
Illust. Copyright 1994 Masakazu Katsura/Shueisha/Tonkam.
« Candy » :
Illust. Copyright 1994 Yumiko Igarashi/Kyoko Mizuki/Kodansha Ltd (serie diffusée en France par les Presses de la Cite).

Ca va blaster!!!

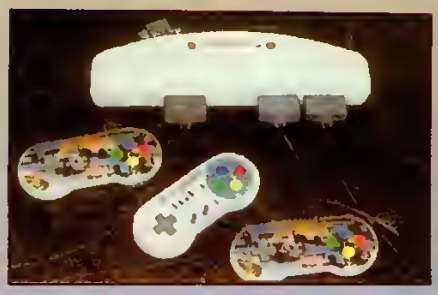
SUPER BOMBERMAN
+ 6 numéros de *Player One*

459F

au lieu de

592F*

Offre valable [illegible] jusqu'au [illegible]
Prix public du jeu généralement constaté
399F + frais d'envoi : 2[illegible]F + 6 numéros de *Player One* : 159F.



Vous êtes déjà abonné(e) ? Et alors ! Profitez de cette offre exceptionnelle, votre abonnement sera prolongé.

Pour jouer à quatre, commandez en même temps la prise multitap : 185F au lieu de 250F

POUR MIEUX JOUER TOUTE L'ANNÉE,

Je M'abonne !

ET JE BÉNÉFICIE DES AVANTAGES *PLAYER ONE* :

- un numéro gratuit
- ma petite annonce d'achat, de vente ou d'échange prioritaire
- 2 heures de connexion en 3614 sur le service Minitel de *Player One*
  (0,36 F/min au lieu de 1,87 F/min)
- la garantie du tarif pendant un an
- en cadeau : le *Player One Pocket* de mon choix

Délai d'expédition : 4 semaines

1 SUPER BOMBERMAN + 6 numéros + 1 *Player One Pocket* — **459 F**

2 La prise multiptap — **185 F**

3 11 numéros + 1 *Player One Pocket* — **280 F**

Bon à découper ou à photocopier, et à renvoyer à : *Player One*, BP4, 60700 Sacy-le-Grand.
Tél. : 44 69 26 26 (faites le 16 si vous habitez Paris ou la région parisienne).

1 ☐ **Oui !** Je profite de l'offre exceptionnelle SUPER BOMBERMAN : 6 numéros de *Player One* + le jeu Super Bomberman + le *Player One Pocket* de mon choix, au prix de **459 F*** au lieu de 592F.

2 ☐ **Je** souhaite recevoir la prise multitap pour jouer à quatre, soit **185 F*** au lieu de 250F.

3 ☐ Je préfère l'abonnement classique : 11 numéros de *Player One* + le *Player One Pocket* de mon choix : **280 F** (tarif Dom-Tom et étranger : 379F).

Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Date de naissance : Console(s) :

Pseudo :
(à créer sur le 3615 Player One pour bénéficier du 3614)

Je choisis le *Player One Pocket* Trucs et Astuces...

☐ SNES ☐ NES Vol.1
☐ GB ☐ NES Vol.2
☐ MD ☐ MS

Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

* Offre valable pour la France Métropolitaine jusqu'au 15 mars 1994

LES BONS PLANS POUR BIEN VENDRE ET MIEUX ACHETER

L'ARGUS DES JEUX VIDÉO

PLUS DE 320 ANNONCES CLASSÉES, SUR LES CONSOLES ET LES JEUX VIDÉO

VOUS CHERCHEZ UN JEU ? PLAYER ONE ANNONCES VOUS EN PROPOSE DES MILLIERS !

N° 11 FEVRIER 1994

VENTES

SUPER NINTENDO

Vends SUPER NINTENDO + 2 manettes Turbo + adaptateur + adaptateur 4 joueurs + 5 jeux (Street Fighter II Turbo, Lost Vikings, Bomberman 93, Starwing, F1) : 1 600 F. Sinon jeux (avec boîtes et notices) de 200 à 350 F pièce. Yannick Flinnois : 8, rue Gilbert-Masquelin, 59152 Chereng. Tél. : 20 41 26 25 en soirée.

Vends Populous 149 F, Bart's Nightmare 239 F, Shadowrun 300 F. Vends aussi Sim City, Hook, Addams Family II. Alexis Andrieu : 36 bis, avenue du Myosotis, Combes, 12110 Saint-Aubin. Tél. : 65 63 21 13.

Vends SUPER NINTENDO + 2 manettes + 3 jeux (Mario IV, Street Fighter II, Prince of Persia) + AD 29 : 1 250 F. Nicolas Lebeau : 3, rue de Verdun, 95140 Garges-lès-Gonesse. Tél. : 34 53 64 31.

Vends Super Ghouls'n Ghosts 300 F. Arnaud Dupont : 9, rue de la Gare, 95610 Eragny-sur-Oise.

Vends SUPER NINTENDO + 3 jeux (Street Fighter II, Mario World, Zelda III) + bouquin (Les secrets de Mario) + 2 paddles : 1 000 F. Matthieu Cadaux : Grèze, 81390 Briatexte. Tél. : 63 42 04 59.

Vends Prince of Persia 250/300 F, Push Over état neuf 230 F. Ou échange contre UN Squadron, Dragon Ball Z ou Alien III (fr.). Olivier Haine : 9, avenue Saint-Exupéry, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : 34 19 68 18.

Vends Super Star Wars, Street Fighter II, Another World 275 F pièce ; UN Squadron, Tortues Ninja IV (jap.) 250 F pièce ; Castlevania IV et Alien III 300 F pièce. Cédric Perez : 11, chemin du Colombier, 06110 Le Cannet. Tél. : 93 46 01 71.

Vends SUPER NINTENDO + 8 jeux (Street Fighter II, Super Soccer, Super Goal, Zelda III, Top Gear, Bart's Nightmare, Lemmings, The Magical Quest) + AD 29 + 2 pads : 2 800 F. Julien Leroy : 30, rue de l'Estraparts, 91070 Bondoufle. Tél. : 60 86 70 75.

Vends jeux SUPER NINTENDO française : Super R-Type, Adventure Island et Bart's Nightmare 300 F pièce. Benoît Delut : 3, place de l'Eglise, 10110 Celles-sur-Ource. Tél. : 25 38 51 49.

Vends Street Fighter II 350 F. Sébastien Carrière : H.L.M. Montplaisir, 48100 Marvejols. Tél. : 66 32 24 85 ou 66 32 00 56.

Vends B.O.B. 250 F ou échange contre Contra III, Mario Paint, Star Wars, Batman Returns, Pocky and Rocky, Dragon Ball Z II ou Mario All Stars. Camille Canipet : 18/7, avenue du Président-Hoover, 59800 Lille. Tél. : 20 49 07 22.

Vends Super Off Road 270 F ou échange contre Zelda III, Super Mario World, Desert Strike, B.O.B., Ranma 1/2 I ou II, Astérix ou Bubsy. Super urgent ! Eric Barini : 224, avenue Georges-Clemenceau, 84300 Cavaillon. Tél. : 90 71 54 58.

Vends Street Fighter II 390 F et Zelda 350 F. Stéphane Féret : 354, rue Guy-de-Maupassant, 76650 Petit-Couronne. Tél. : 35 68 75 24 à partir de 19 h.

Vends Street Fighter II 250 F, Joe and Mac 230 F, Adventure Island 210 F et Mario World 180 F. Thomas Rémy : 2, rue Jean-Moulin, 45380 La Chapelle-Saint-Mesmin. Tél. : 38 43 75 59.

Vends Starwing et Spiderman and X-Men 300 F pièce. Ou échange contre Dragon Ball Z II, Ranma 1/2 ou Rocky. Jérémy Nélia : La Coldebouye, 16150 Exideuil. Tél. : 45 89 30 26.

Vends (ou échange) Zelda III 180 F et Street Fighter II 250 F. Nicolas Beaude : 10, chemin des Crouzettes, 31800 Labarthe-sur-Lèze. Tél. : 61 08 63 38 (répondeur).

Vends Another World (fr.) et Actraiser (fr.) 300 F pièce, Street Fighter II avec boîte et notice (US) 250 F, Exhaust Heat II (jap.) 350 F. Eric Lacroux : 3, impasse Laurensous, 31750 Escalquens. Tél. : 61 81 68 40.

Vends Another World et F-Zero 250 F pièce. Contacter Alexandre Cousin : 348, chemin du Mas-des-Vignes, 38140 Rives. Tél. : 76 91 55 99.

Vends jeux SUPER FAMICOM : Super Turrican 300 F, Prince of Persia 250 F, Final Fight II 350 F. Vends aussi jeu SUPER NINTENDO : Contra III 300 F et Street Fighter II 250 F. Tous fonctionnent avec adaptateur. Franck Gaillot : 20, rue Walawender, 62750 Loos-en-Gohelle. Tél. : 21 43 45 06.

Vends SUPER NINTENDO + manette + Super Mario IV + Kick Off : 890 F. Urgent ! Tommy Berrier : 2, rue Coquel, 62700 Bruay-la-Buissière. Tél. : 21 53 70 09 après 18 h.

Vends Robocop III, Zelda III et Road Runner 250 F pièce, Fatal Fury 350 F. Ludovic Hébrard : 8, résidence Saint-Croix, 13390 Auriol. Tél. : 42 04 78 21.

Vends Super Mario Kart II 250 F, Super Mario All Stars neuf (nov. 93) et Street Fighter II 200 F. Recherche aussi Sim City. Pas-de-Calais uniquement. Geoffroy Parent : 7, rue de Piètre, 62840 Laventie. Tél. : 21 26 56 11.

Vends Super Tennis, The Blues Brothers, Populous, etc. Prix à débattre. Jérémy Poulet : 8 bis, avenue Jeanne-Mérienne, 95290 L'Isle-Adam. Tél. : 34 69 10 81 de 16 h 30 à 20 h 30.

Vends Mickey (US), Chuck Rock (US), Pocky and Rocky (US), Zelda III, Tiny Toon, Axelay, Addams Family. Vends aussi magazines à moitié prix. Maxime Duboc : 5, place de la Liberté, 14550 Blainville-sur-Orne. Tél. : 31 44 66 73 après 18 h.

Vends Starwing (avec boîte et notice) 360 F, Soul Blader (neuf) 350 F et Prince of Persia 370 F. Vends aussi jeux SUPER FAMICOM : Castlevania IV 350 F, Actraiser 360 F, Final Fight (neuf) 390 F. Julien Lépine : 172, rue du Pas-Notre-Dame, 37100 Tours. Tél. : 47 54 26 57.

Vends Zelda III et Street Fighter II (avec notices) : 400 F les deux ou 250 F pièce. Christophe Biscarrat : 92, avenue Nancel-Penard, 33600 Pessac. Tél. : 56 45 63 49.

Vends F-Zero et Prince of Persia 250 F pièce, Street Fighter II 300 F et Super Maro Kart 350 F. Antoine Davoust : 4, rue Thiers, 53200 Château-Gontier. Tél. : 43 07 03 90 (répondeur).

Vends Scope 6 et Star Fox 350 F pièce, Exhaust Heat 300 F, Super Tennis 250 F. Florian Bonnichon : 10, square Jomat, 77140 Moncourt-Fromonville. Tél. : 64 28 43 89.

Vends F-Zero (fr.) 300 F et Wings II (jap.) 250 F. Ou échange contre autres jeux SUPER NINTENDO ou SUPER FAMICOM. Donatien Le Sciellour : 10, rue des Hortensias, 56650 Lochist. Tél. : 97 36 84 30.

Vends SUPER NINTENDO + 2 jeux (Zelda III et Castlevania IV) + adaptateur universel + manette Pro Pad : 1 000 F ! Julien Lossel : 24, rue Modigliani, 75015 Paris. Tél. : 45 57 81 00.

Vends Street Fighter II (fr.) 300 F. Contacter Sébastien Ferrant au 56 30 05 45 après 17 h 15.

Vends Prince of Persia 200 F. Vends aussi écran ordinateur couleur 36 cm + prise Péritel : 600 F. Ludwig Aubert : 16, avenue des Epicéas, 44300 Nantes. Tél. : 40 50 56 60.

Vends Bart's Nightmare et Mickey (US) 250 F pièce. Ou échange contre Super Star Wars ou Mortal Kombat (fr. ou US). Nicolas Leblanc : 44, rue Roger-Salengro, 59115 Leers.

Vends Street Fighter II, Mario Kart, Tecmo Super NBA Basketball, Zelda III et AD 29. Johan Bénouard : 228, rue de Courcelles, 75017 Paris. Tél. : 48 88 04 12.

Vends Street Fighter II (juil. 93) 350 F ou échange contre Super Mario Bros + livret. Ardèche uniquement. Guillaume Debize : 5, rue Montgolfier, 07100 Annonay. Tél. : 75 67 51 22.

Vends Another World (US) et Castlevania 250 F pièce. Frédéric Bouilleau : 3, rue Morand : 75011 Paris. Tél. : 47 00 19 23.

Vends SUPER NINTENDO + 7 jeux TBE (Street Fighter II, Starwing, Mario Kart, etc.) : 2 200 F. Sébastien Gebauer : 60, rue des Prés-Brûlés, 77550 Moissy-Cramayel. Tél. : 60 60 87 15 après 18 h.

Vends Mario Kart, Pilotwings, Super Baseball 275 F pièce, Super Bowling 250 F et Desert Strike 300 F. Contacter Patrice Vaquant au 48 73 50 39 (Val-de-Marne).

Vends Zelda III (fr.) 280 F.

Marc Breda : 1, rue des Clématites, 21800 Chevigny-Saint-Sauveur. Tél. : 80 46 43 76.

Vends Super Probotector et Magical Quest (US) 350 F pièce, Super R-Type 290 F. Michaël Marest : 24, rue de la Censurière, 02470 Neuilly-Saint-Front. Tél. : 23 71 14 38.

Vends Exhaust Heat II et Mortal Kombat 350 F pièce, Super Swiv et Best of the Best, Kawasaki 300 F pièce, EDF 250 F. Arnaud Sartelet : 14, rue de l'Hôtel-de-Ville, 25200 Montbéliard. Tél. : 81 91 43 75.

Vends SUPER NINTENDO + pad + AD 29 + 9 jeux (Fatal Fury II, Street Fighter II, Jimmy Connors, Super Swiv, The Blues Brothers) : 2 200 F. Marc Fouquignon : 1, rue Leconte-de-Lisle, 92320 Châtillon. Tél. : 47 35 46 93.

Vends SUPER NINTENDO + 2 manettes + 6 jeux + prise Péritel + prise secteur, le tout TBE 2 700 F. Damien Delhomme : 22, rue de l'Indépendance, 95330 Domont. Tél. : 39 91 35 17.

Vends Castlevania IV (jap.) 200 F, Sonic Blastman (jap.) et Valis IV (jap.) 250 F pièce. Vends aussi Street Fighter II. Steven Wallmann : 3, rue Aristide-Briand, 49400 Saumur. Tél. : 41 50 53 18.

NES

Vends NES + 2 manettes + 5 jeux (Rescue Rangers, Rescue, Terminator II, Sword Master, Mario Bros) : 600 F. Avec Ship Mother + boîtier : 700 F. Contacter Christophe au 40 96 89 50.

Vends NES + 2 jeux (Tortues I, Mario I) + 2 manettes (sous garantie) : 450 F. Ou échange contre 1 jeu SUPER NINTENDO (Dragon Ball Z fr. ou Flashback). Urgent ! Julian Tinoco : 295, rue Marinot, résidence de Flandre, appt H11, 62100 Calais. Tél. : 21 96 11 47.

Vends NES + 2 manettes + NES Four Score + zapper + 14 jeux (Megaman II, Shadowgate, Mission Impossible, Jackie Chan, Gremlins II, World Cup, etc.) : 1 700 F. Ou échange contre 4 jeux MEGADRIVE (WWF, Chakan, Toki, Populous, Alien III ou Columns, X-Men, Gynoug). David Matheis : 13, rue de la Liberté, 57390 Audun-le-Tiche. Tél. : 82 52 17 01 après 18 h.

Vends NES + 2 manettes + 7 jeux (Duck Tales, Mario III, Rad Racer, World Cup, Rad Gravity, Tortues Ninja, Zelda) : 1 200 F. Arnaud Pratt : 3, sente des Ecoles, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : 43 02 03 23.

Vends NES + 2 jeux (Kabuki et Probotector), le tout TBE de 400 à 450 F. Edouard Haramburu : 244, rue Malbec, 33800 Bordeaux. Tél. : 56 91 36 75 à partir de 17 h.

Vends NES + 2 paddles + Gyromite : 200 F. Laurent Desrivot : 32, rue Saint-Martin, 95300 Pontoise. Tél. : 30 32 11 18.

Vends Probotector 140 F, Super Mario Bros II 150 F, Zelda 100 F, Kid Icarus 90 F, Dragon Ball B5 F, Donkey Kong 75 F et Popeye 65 F. Christophe Mathieu : 1, allée du Roussillon, 78140 Vélizy-Villacoublay. Tél. : 30 70 85 78.

Vends NES + 2 manettes + pistolet + 9 jeux (Mario I, II et III, Duck Hunt, Mission Impossible, Tom et Jerry, Battle of Olympus, Dragon Ball, Bugs Bunny) : 1 350 F (valeur réelle 4 200 F). Urgent ! Sylvain Protano : 134, bd des Etats-Unis, 69008 Lyon. Tél. : 78 01 60 33.

Vends NES + 2 manettes + 5 jeux (Mario Bros, Duck Hunt, Gauntlet II, Duck Tales, Battle of Olympus) : 1 000 F. Prix réel 2 170 F. Fabrice Nèves : hameau de Bercagny, 95750 Chars. Tél. : 34 67 46 18.

Vends NES + 2 manettes TBE + 4 jeux (Paperboy, Castlevania II, Rygar, Gunsmoke) : 440 F. Thomas Hubert : 1 bis, place de la Mairie, 77130 Forges. Tél. : 64 32 77 05.

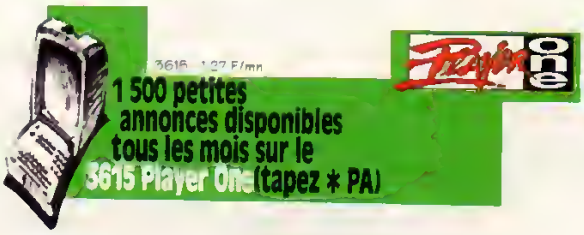
Vends NES + 2 manettes + manette Turbo + zapper + 7 jeux (Super Mario Bros I et III, Duck Hunt, Bad Dudes, TMHT, Excitebike, Adventures of Lolo II) : 800 F. Cyril Costentin : 17, rue du Clos-de-Villevert, 60300 Senlis. Tél. : 44 53 58 93 après 18 heures.

Vends NES + 2 manettes + pistolet + Mario/Duck Hunt : 450 F. Vends aussi Talespin 275 F. Frédéric : 3, rue Philippe-le-Bel, 45000 Orléans. Tél. : 38 53 01 93 après 18 h.

Vends Time Lord, Ghosts'n Goblins, TMHT, Robocop, etc., de 150 à 200 F pièce. Vends aussi Power Glove 250 F et Mario/Duck Hunt + pistolet 250 F. Edwin Marin : 91, rue du 11-Novembre, 62400 Essars-lès-Béthune. Tél. : 21 56 17 00.

Vends NES + pistolet + 6 jeux (Super Mario Bros I et III, Silent Service, Ikari Warriors, Double Dribble, Duck Hunt), le tout TBE : 1 500 F. Landry Daumesnil : 1, rue Roger-Ledémeney, 14370 Canteloup. Tél. : 31 23 06 93.

Vends NES + manette + 7 jeux (Turtles, Supercopter, Metal Gear, Bayou Billy, Probotector, Tennis, Adventure Island II) : 1 100 F. Sinon jeux 100 F pièce. Amaury Fuss : 36, avenue Auriol, 08800 Charleville-Mézières.



Vends NES + manette + lecteur CD Kaisui : 500 F. Nora Bin Yok : 6, rue Schach, 67100 Strasbourg. Tél. : 88 39 62 62.

Vends NES + 2 manettes + 14 jeux + pistolet + boîtier de rangement : 1 500 F. Sébastien Berthemet : 28, rue du Bois, 60000 Beauvais. Tél. : 44 45 55 50.

Vends Zelda I et II, Duck Tales, Megaman I, II et III, Super Mario III. Prix à débattre. Pas-de-Calais uniquement. Jérémy Poulet : 8 bis, avenue Jeanne-Mérienne, 95290 L'Isle-Adam. Tél. : 34 69 10 81 de 16 h 30 à 20 h 30.

Vends NES + 9 jeux avec boîtes et notices (Super Mario I, II et III, Bugs Bunny, Gremlins II, Dream Master, The New Zealand Story, Tic et Tac, Long Man), le tout TBE. Sinon jeux 120 F pièce. Aurélie Goutier : 22, rue de l'Etyette, 51460 Courtisols. Tél. : 26 66 64 60 après 17 h.

Vends NES + 2 manettes + pistolet + 7 jeux avec boîtes et notices (Mario I et III, Probotector, Dragon Ball, Captain Skyhawk, Duck Hunt, etc.), le tout TBE : 650 F. Sébastien Ruhant : 27B, rue de la Prévôté, 59840 Pérenchies. Tél. : 20 08 96 48 après 17 h.

Vends Batman, Robocop, Simon's Quest, Golf, Days of Thunder, Mario III de 150 à 280 F pièce (port compris). Julien Lépine : 172, rue du Pas-Notre-Dame, 37100 Tours. Tél. : 47 54 26 57.

Vends Battle of Olympus 100 F et NES Advantage 150 F. Jean-Etienne Boisseau : Chalons-le-Vergeur, 51140 Bonnancourt. Tél. : 26 61 52 36 après 20 h.

Vends NES + 2 manettes + pistolet + 14 jeux (Mario I, II et III, Open Golf, Zelda III, Hyper Soccer, etc.) + Game Genie : 3 000 F. Sinon vends jeux de 150 à 350 F pièce et Game Genie 300 F. Alexandre Bruchon : 77, route de Louhans, 71130 Saint-Germain-du-Bois. Tél. : 85 72 48 64.

Vends Super Mario Bros I, II et II, Zelda I et II, Roller Games et 7 autres jeux : 2 000 F. Ou échange le tout contre SUPER NINTENDO + Street Fighter II + Super Probotector. Anonyme : 3 bis, rue de La Perronnerie, 91470 Limours. Tél. : 64 91 51 99.

Vends Mario Bros, Double Dragon, Zelda, Skate or Die 150 F pièce. Céline Djebar : Berdoues, 32300 Mirande.

Vends 10 jeux (Wrath of the Black Manta, Life Force, Super Mario III, Megaman II, etc.) 100 F pièce. Vends aussi NES Advantage 150 F. Daniel Regrénil : Biquet, 33240 La Lande-de-Fronsac. Tél. : 57 58 24 54.

Vends NES + 2 manettes + 5 jeux (Super Mario Bros III, Kabuki Quantum Fighter, Marble Madness, etc.) : 500 F. Michel Dubus : 32, rue Koenig, 62940 Haillicourt. Tél. : 21 53 41 48.

Vends NES TBE + 3 manettes + 3 jeux (Super Mario Bros III, Top Gun II, TMHT) : 650 F à débattre. Possibilité de vente séparée. Dominique Roux : route de Vienne, 38 270 Revel-Tourdan. Tél. : 74 84 53 80 le week-end.

Vends NES + 12 jeux + pistolet + Game Genie : 1 300 F. Gauthier Soubeiran : 19, route de Salon, 13450 Grans. Tél. : 90 55 83 40.

Vends NES + 2 manettes + Ninja Turtles + Super Mario Bros avec astuces : 350 F à débattre. Contacter David Lorti au 73 96 12 91.

Vends Super Mario III, Megaman II et III, Tic et Tac, Bart vs Space Mutants, Top Gun II, Ninja Turtles, Batman, etc. de 100 à 200 F. Vends aussi NES + 2 manettes + zapper + Mario/Duck Hunt : 300 F. Julien Bennett : 163, bd Murat, 75016 Paris. Tél. : 45 25 67 84.

Vends NES Advantage 195 F, A Boy and His Blob 95 F, Burai Fighter 90 F, Super Mario Bros 130 F, avec boîtes et notices. Jean-Yves Garçon : 1, allée des Erables, 92600 Asnières. Tél. : 40 86 28 40.

Vends Shadow Warriors 100 F et Mario Bros/Duck Hunt + zapper 150 F. Sinon le tout 200 F. Ou échange NES + Shadow Warriors + Mario Bros + Duck Hunt + zapper contre GAME BOY + 2 ou 3 jeux + adaptateur secteur. Marc Lanclas : 4, place des Fêtes, 27600 Gaillon. Tél. : 32 53 47 92.

Vends Super Mario III et NES Advantage 100 F pièce. Ou échange contre jeu SUPER NINTENDO. Sébastien Perron : 34, chemin de Coat-Goarem, 29000 Quimper. Tél. : 98 53 75 29.

GAME BOY

Vends GAME BOY + 2 jeux (Tetris, Batman : Return of the Joker) + écouteurs + câble link + boîtier de rangement : 550 F. Matthieu Cadaux : Grèze, 81390 Briatexte. Tél. : 63 42 04 59.

Vends GAME BOY + écouteurs + 4 piles + câble link + 4 jeux (Tetris, Mario II, Super RC Pro Am, Red October), le tout TBE : 750 F. Paul Guérin : 8, place des Tilleuls, 94470 Boissy-Saint-Léger. Tél. : 45 69 14 63.

Vends Parodius, Star Wars, Looney Tunes et Tiny Toon de 150 à 200 F pièce. Ou échange contre BC Kid, Kirby's Dream Land, Battletoads, Gargoyle's Quest Megaman I et II, Tom et Jerry, Addams Family, The Flintstones, Terminator II ou Universal Soldier. Yann Courte : 20, rue Fénelon, 34500 Béziers.

Vends GAME BOY + Tetris + 1 autre jeu TBE : 650 F à débattre. Vends aussi nombreux autres jeux (Dragon's Lair, Battletoads, Burai Fighter, Mercenary Force, Fortified Zone, Gauntlet II, etc. Julien Lépine : 172, rue du Pas-Notre-Dame, 37100 Tours. Tél. : 47 54 26 57.

Vends GAME BOY + Tetris : 200 F. Vends aussi Batman, Tetris, Skate or Die, Mario Land et Paperboy 100 F pièce. Céline Djebar : Berdoues, 32300 Mirande.

Vends Mario Land 130 F, Castlevania 120 F, Bad'n Rad et R-Type 100 F pièce, Tetris 50 F. Ou le tout 450 F. Jérôme Bigot : 1, La Maison-Boquin, 36600 Lye. Tél. : 54 41 02 17.

Vends GAME BOY + Lemmings + batterie rechargeable, le tout TBE. Johan Bénouard : 228, rue de Courcelles, 75017 Paris. Tél. : 48 88 04 12.

Vends Rescue of Princess Blobette et Solar Striker 80 F pièce, Robocop et Spiderman 100 F pièce. Frédéric Bouilleau : 3, rue Morand, 75011 Paris. Tél. : 47 00 19 23.

Vends Motocross Maniacs 150 F. Marc Zeggane : 14, rue Lavoisier, 77000 Melun. Tél. : 64 09 34 94.

Vends Gargoyle's Quest, Rescue of Princess Blobette, Prince of Persia, Addams Family, TMHT 130 F pièce et Astérix 160 F (port compris). Possibilité d'échange. Catherine Gonnet : Mas-Prunet II, lotissement 33, rue Louis-Capitan, 34070 Montpellier. Tél. : 67 27 34 37.

Vends Double Dragon, Dr Mario, Tennis, Pocket 100 F pièce. Sinon le tout 350 F. Alexandre Ollivier : 1, allée des Pinsons, 44500 La Baule. Tél. : 40 61 46 70.

Vends Kid Icarus + boîte et notice 100 F. Vends aussi loupe + zoom+ boîte 90 F. Ou le tout (TBE) 150 F. Valentin Dupitier : 26, avenue Victor-Hugo, 79100 Thouars. Tél. : 49 66 31 68 après 17 h 45.

Vends GAME BOY 300 F. Arnaud Sartelet : 14, rue de l'Hôtel-de-Ville, 25200 Montbéliard. Tél. : 81 91 43 75.

MEGADRIVE

Vends Fantasia, Ecco the Dolphin de 150 à 200 F pièce, Desert Strike et Streets of Rage 200 F pièce, Sonic 150 F, Spiderman de 100 à 150 F, Thunder Force II, Sword of Sodan et Altered Beast 90 F pièce. Arnaud Dupont : 9, rue de la Gare, 95610 Eragny-sur-Oise.

Vends MEGADRIVE + 2 manettes + 6 jeux (Sonic I et II, Monaco GP, Mickey, Fantasia, Olympic Games), le tout TBE avec emballages d'origine : 1 000 F. Didier Debray : 2, place Beaumarchais, Clair-Village, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : 69 24 80 44.

Vends MEGADRIVE + emballage + 2 pads + adaptateur jap. + 7 jeux (Streets of Rage II, Sonic II, Out Run, etc.) avec boîtiers : 1 700 F. Sébastien Le Gouez : hameau de Bâtonceau, 78120 Gazeran.

Vends Sonic 95 F, Moonwalker 120 F et Super Hang On 100 F (frais de port non compris). Pierre Combarmond : 2, place du Languedoc, 42400 Saint-Chamond. Tél. : 77 31 64 69.

Vends Dr Basket, Olympic Gold, Desert Strike, Mickey and Donald 270 F pièce. Sébastien Carrière : H.L.M. Montplaisir, 48100 Marvejols. Tél. : 66 32 24 85 ou 66 32 00 56.

Vends Arch Rivals, EA Hockey, Zany Golf, Speedball II, LHX, Sports Talk Baseball, Streets of Rage, Evander Holyfield's Boxing, Monaco GP II, Super Volleyball, The Duel et Bulls vs Lakers, le tout TBE. Prix très abordables. Michel Hunault : 10, avenue de la République, 92130 Issy-les-Moulineaux.

Vends Golden Axe, Shadow Dancer et Kid Chameleon 110 F pièce ou 300 F le tout. Contacter Philippe Grussenmeyer au 94 53 75 46.

Vends Road Rash II, Olympic Gold et Quackshot de 100 à 150 F pièce. Ou le tout 300 F. Aurélien Salles : Monts-en-Bessin, Le Grand-Haut-Fecq, 14310 Villers-Bocage. Tél. : 31 77 18 74 après 18 h.

Vends MEGADRIVE + Strider + Terminator II + Game Adaptator (vente séparée possible). Prix à débattre. Alexandre Cousin : 348, chemin du Mas-des-Vignes, 38140 Vignes. Tél. : 76 91 55 99.

Vends MEGADRIVE + 2 manettes + 11 jeux (Rocket Knight Adventures, X-Men, Bubsy, Terminator, Sonic II, Last Battle, Altered Beast, Tazmania, Road Rash, Ghouls'n Ghosts, Bonanza Bros). Michaël Guillot : 135, rue Danielle-Casanova, 93300 Aubervilliers. Tél. : 43 52 28 39.

Vends MEGADRIVE + jeux (Sonic, Golden Axe, Kid Chameleon, etc.). Ou échange contre SUPER NINTENDO. Jean-Etienne Boisseau : Chalons-le-Vergeur, 51140 Bonnancourt. Tél. : 26 61 52 36 après 20 h.

Vends Sonic et Quackshot 100 F pièce. Possibilité d'échange. Contacter Grégory au 20 88 37 03 (Nord).

Vends MEGADRIVE (mai 93) + 2 manettes + 4 jeux (Sonic, Streets of Rage, World of Illusion, Aquatic Games) : 1 000 F. Thomas Richou : 3/33, pavillon Pyrénées, avenue de l'Europe, 59320 Haubourdin. Tél. : 20 33 14 32 après 19 h 30.

Vends Sonic I et II, Galahad, Corporation, Mickey et Donald, World Cup Soccer (jap.), Flashback : 1 500 F. Sinon 250 F pièce. Eric Camilleri : 7, rue de Grammont, 06100 Nice. Tél. : 93 84 49 52 (mercredi toute la journée et de 18 h à 20 h les autres jours).

Vends Super Monaco GP I et II, European Club Soccer, NHLPA Hockey 93, Olympic Gold, Sonic the Hedgehog. Prix à débattre (région de Metz uniquement). Xavier Chambion : 26, rue Hélène-Boucher, 57157 Marly-Frescaty.

Vends Sonic avec astuces 200 F et 2 manettes d'origine 80 F pièce. Prix à débattre. Contacter David Lorti au 73 96 12 91.

Vends Last Battle, The Immortal, Golden Axe II, Technocop, Jordan vs Bird, Ghouls'n Ghosts 150 F pièce et Pro II 80 F. Ou échange contre jeux SUPER NINTENDO. Nicolas Chapays : rue Soutine, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93 73 76 79.

Vends MEGADRIVE état neuf + 2 jeux + 2 joysticks (le tout avec emballages d'origine) + adaptateur japonais : 500 F. Cédric Albertini : 1579, route de Mende, 34090 Montpellier. Tél. : 67 04 49 83.

Vends nombreux jeux (Thunder Force IV, Quackshot, Alien Storm, etc.) de 100 à 250 F. Marc Breda : 1, rue des Clématites, 21800 Chevigny-Saint-Sauveur. Tél. : 80 46 43 76.

Vends MEGADRIVE + 3 manettes + 10 jeux (Sonic II, Kid Chameleon, Mickey et Donald, Shining in the Darkness, etc.), le tout état neuf : 2 000 F (valeur réelle 5 100 F). Urgent ! Nicolas Cazalou : La Riverotte, 31810 Clermont-le-Fort. Tél. : 61 08 21 14.

Vends Road Rash II 150 F ou échange contre Aladdin ou Chuck Rock II, Street Fighter II, James Pond III, Batman Returns, Bubsy ou Rolo to Rescue. Sandra Amaranta : 6, rue Léon-Blum, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 48 49 86 67.

Vends MEGADRIVE + 2 manettes + 10 jeux (Bulls vs Blazers, Kid Chameleon, Fantasia, Greendog, etc.) + adaptateur universel : 1 500 F. Lyon et région uniquement. Michaël Imbroda : 3, rue Louis-Armstrong, 69200 Vénissieux. Tél. : 78 67 49 09.

Vends Streets of Rage 80 F, Mystic Defender 70 F. Vends aussi Decap Attack. Possibilité d'échange. Steven Wallmann : 3, rue Aristide-Briand, 49400 Saumur. Tél. : 41 50 53 18.

MASTER SYSTEM

Vends MASTER SYSTEM + 2 jeux (Alex Kidd in Miracle World, Shinobi) + joystick Quickjoy SG Fighter : 400 F. Nicolas Raulo : 12, rue Augustin-Damoreau, 77100 Meaux. Tél. : 60 25 44 69.

Vends MASTER SYSTEM II + 4 jeux (Donald, Duck, Moonwalker, Alex Kidd, Krusty's Fun House) + manette et prises : 800 F. Jean-Noel Potez : 14, rue Casimir-Beugnet, 62160 Grenay. Tél. : 21 29 48 34.

Vends Astérix, Donald, Indiana Jones, Shinobi, Dick Tracy de 180 à 200 F pièce. Vends aussi Mario/Duck Hunt + Blow Out : 600 F. Tony Alloy : 22, place Crévecœur, 62100 Calais. Tél. : 21 85 32 83.

Vends Cyber Shinobi 180 F, Action Fighter et Ghostbusters 125 F pièce, Shinobi 100 F, Transbot, World GP, Teddy Boy et My Hero 55 F pièce. Julien Mirou : 4, clos de la Gare, 33380 Mios. Tél. : 56 26 68 33 le week-end.

Vends MASTER SYSTEM II + pistolet + 5 jeux : 590 F. Sébastien Carrière : H.L.M. Montplaisir, 48100 Marvejols. Tél. : 66 32 24 85 ou 66 32 00 56.

Vends MASTER SYSTEM + 2 paddles + 3 jeux (Alex Kidd in Miracle World, Astérix, World Cup Italia 90) + transfo + Péritel : 300 F à débattre; Emmanuel Dorbe : 9, avenue d'Alsace, 32000 Auch. Tél. : 62 63 54 55.

Vends Super Tennis, Castle of Illusion, World GP, Shinobi, Bank Panic, Transbot, Aztec Adventure, Kung Fu Kid 100 F pièce. Réduction sur les achats en nombre. François Lesueur : 41, route de la Fougonne, 74100 Vetraz-Monthoux. Tél. : 50 92 34 12.

Vends Sonic I et II, Mickey Mouse 99 F pièce, Secret Command 69 F, Alex Kidd the Lost Star 50 F et Super Tennis 49 F. Contacter Damien Petit au 57 58 10 10 (Gironde).

Vends MASTER SYSTEM + 8 jeux (Super Kick Off, Ayrton's Senna, Predator II, Golden Axe, etc. + manette : 1 400 F (valeur réelle 2 500 F). Emeric Chauvet : route de Maille, 85420 Maillezais. Tél. : 51 87 20 60.

Vends Vigilante, Kung Fu Kid, Double Dragon, Kenseiden, Lord of the Sword, The Ninja, Shinobi, Alex Kidd in Shinobi World. Georges Maisonniaux : 3, bis de Courcelles, 75008 Paris. Tél. : 45 22 58 94.

Vends Sagaia 150F, Back to the Future II 120 F et Sonic 100 F. Marco Giamboi : 35, avenue Paul-Doumer, 75016 Paris. Tél. : 45 03 11 87.

Vends MASTER SYSTEM II + 8 jeux (Alex Kidd en mémoire, Olympic Gold, Sonic II, Mickey I et II, Global Gladiators, Prince of Persia, Retour vers le Futur + manette. Prix à débattre. Fanta Payan : 301, rue de Vaugirard, 75015 Paris. Tél. : 45 32 39 06 (répondeur).

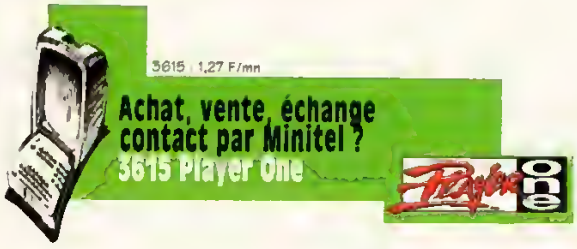
Vends MASTER SYSTEM II + Sonic + Astérix + Terminator + R-Type + Tazmania + Predator II + Shinobi + Alex Kidd : 1 100 F. Sinon jeux 120 F pièce ou 600 F le lot. Prix à débattre. Xavier Charbaut : 26, allée de la Charte, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 20 91 03 68 en semaine.

GAME GEAR

Vends GAME GEAR + adaptateur secteur + adaptateur MASTER SYSTEM + adaptateur voiture + 3 jeux (Lemmings, Jurassic Park, Sonic) en BE : 1 200 F à débattre. Sébastien David : 348, chemin de la Civaude, 69440 Momant. Tél. : 78 44 19 31 de 18 à 21 h.

Vends GAME GEAR + adaptateur secteur + 7 jeux : 1 400 F à débattre (valeur réelle 2 400 F). Contacter David Molter au 65 20 08 88 le week-end (Lot).

Vends GAME GEAR + 2 jeux (Columns, Sonic the Hedgehog) + batterie + adaptateur secteur + big window + sacoche : 1 000 F.



Laurent Manificat residence de [illegible] 38500 La Buisse. [illegible] 28.

[illegible] Bloody Pop et Sonic II [illegible] F pièce. Possibilité échange. Marco Giamboi : [illegible] avenue Paul-Doumer, [illegible]6 Paris. Tél. : 45 03 11 [illegible]

Vends GAME GEAR + [illegible] + Chuck Rock + loupe + adaptateur secteur + housse + MASTER SYSTEM avec Alex Kidd, le tout TBE : [illegible] 000 F. Ou échange contre MEGADRIVE française + 1 ou 2 jeux. Georges Lagarde : [illegible] rue de Touraine, 95300 Pontoise. Tél. : 30 38 77 48 après 18 h.

NEO GEO

Vends NEO GEO + 2 manettes + Art of Fighting : 3 000 F à débattre (valeur réelle 4 400 F). David Dufour : 12, rue de la Haute-Croix, 45800 Saint-Jean-de-Braye. Tél. : 38 86 51 08.

NEC

Vends jeux NEC PC ENGINE : Street Fighter II' TBE (avec boîte et notice) 250 F et Shinobi 100 F. William Praner : 14, rue d'Orléans, 94500 Champigny. Tél. : 47 06 11 89.

Vends Gradius et Salamander 100 F pièce. Frédéric Bouilleau : 3, rue Morand, 75011 Paris. Tél. : 47 00 19 23.

ATARI

Vends LYNX + 2 jeux (Gates of Zendocon, Chip's Challenge) + interrupteur, le tout TBE : 450 F. Thomas Bailloux : 45, chemin de Briis, 91120 Palaiseau. Tél. : 64 47 05 63 après 18 h.

Vends ATARI 7800 + 2 joysticks + 13 jeux, TBE : 500 F. Samir Kelloum : 22, rue des Prés-Saint-Martin, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : 69 24 82 24 de 17 h 30 à 20 h.

Vends ATARI 7800 + 4 jeux (Karateka, F-18 Hornet, Mario, Asteroid) : 250 F. Benoît Duffort : 31, rue de Groussay, 78120 Rambouillet. Tél. : 34 85 04 11.

ACHATS

SUPER NINTENDO

Recherche numéros 1 et 2 de Player One et de Joypad. Alexis Andrieu : 36 bis, avenue du Myosotis, Combes, 12110 Aubin. Tél. : 65 63 21 13.

Achète Dragon Ball Z II + AD 29 : 450 F ! Ou échange F-Zero + Prince of Persia + Street Fighter II. Sinon vends 200/250 F pièce. Paul Armand-Delille : 33, rue de la République, 60300 Senlis. Tél. : 44 53 31 38.

NES

Recherche 2 manettes d'origine à 120 F maxi. Charles Salanon : 10, avenue du 11-Novembre, 42140 Chazelles-sur-Lyon. Tél. : 77 54 26 91 de 17 h 30 à 20 h (sauf lundi et vendredi).

NEO GEO

Recherche NEO GEO à 1 500 F. Achète Robo Army, Eight Man et Trash Rally 500 F pièce. Olivier Arbeau : 65, avenue du Maréchal-Joffre, 47200 Marmande. Tél. : 53 89 57 24.

ECHANGES

SUPER NINTENDO

Echange jeux SUPER NINTENDO contre autres jeux SUPER NINTENDO ou MEGADRIVE. Alexis Andrieu : 36 bis, avenue du Myosotis, Combes, 12110 Aubin. Tél. : 65 63 21 13.

Echange Blues Brothers contre Zelda III ou Addams Family. Didier Debray : 2, place Beaumarchais, Clair-Village, 91600 Savigny-sur-Prge. Tél. : 69 24 80 44.

Echange Zelda III, Mario IV, Street Fighter II, Tortues Ninja IV contre NBA Basketball, Road Runner, Astérix, The Magical Quest, Bulls vs Blazers, Double Dragon III, Bubsy, etc. (fr. uniquement). Mickaël Gilbert : 10, rue des Cotrelières, 85600 Saint-Georges-de-Montaigu. Tél. : 51 42 06 49 le soir.

Echange Axelay, Super Off Road, Q-Bert, Super Mario World, Contra III. Olivier Tenin : 101, chemin de Guetteloup, 72100 Le Mans. Tél. : 43 86 02 72.

Echange Magical Quest contre Parodius, Street Fighter II Turbo, Super Bomberman ou autre jeu. Vincent Lavigne : 6, rue Spielmann, 67000 Strasbourg.

Echange nombreux jeux. Jean-Baptiste Soufron : 3, rue du Coq-Hardi, 85200 Fontenay. Tél. : 51 69 54 22.

Echange Super Probotector contre Super Off Road ou Pop'n Twin Bee. Loïc Gilliad : 4, rue Roger-Drenaux, 59144 Wargnies-le-Petit. Tél. : 27 49 96 94.

Echange Populous contre autre jeu SUPER NINTENDO. Fayçal Khoualed : 2, place des Canadiens, 14280 Saint-Germain-la-Blanche-Herbe. Tél. : 31 73 07 13.

NES

Echange NES + B jeux (Adventure Island II, Monopoly, Solstice, Tic et Tac, Kabuki, etc.) + notices + pistolet + 2 manettes, le tout BE, contre SUPER NINTENDO + 2 ou 3 jeux. Sinon vends 1 200 F. Julien Dauptain : 51, rue Emile-Dubois, 59496 Salomé. Tél. : 20 49 70 07.

Echange Zelda II contre McDonaldland. Contacte Sébastien Ferrant après 17 h 15.

GAME BOY

Echange Mortal Komba avec boîte et notice contr Super Mario Land même état. Contacter Lauren Léonard : Route Nationale 10, Le Tatre, 16360 Baignes Tél. : 45 78 51 83 après 18 h 30.

Echange Snoopy's Magic Show et Robocop contre Castlevania et Addams Family. Marc Zeggane : 14, rue Lavoisier, 77000 Melun Tél. : 64 09 34 94.

MEGADRIVE

Echange Aladdin, Flashback, Cool Spot, Jungle Strike, Mick et Mack, Thunder Force IV, Rocket Knight Adventures, Fatal Fury, Sonic I et II, Tazmania, Powermonger, Zero Wing, Super Monaco GP II, etc. Jean-Baptiste Soufron : 3, rue du Coq-Hardi, 85200 Fontenay. Tél. : 51 69 54 22.

Echange Raiden (jap.), Hellfire (jap.), Task Force Harrier (jap.) + adaptateur jap. contre Super Probotector SUPER NINTENDO ou Ranma 1/2 SUPER NINTENDO. Contacter Fabrice Lamotte H31, rue François-Couperin, 77570 Château-Landon ou téléphoner au : 64 29 45 89.

L'ARGUS DES JEUX

Depuis le temps que nous recevons des petites annonces, nous sommes devenus des pros du marché de l'occasion. Pour avoir une idée du prix moyen des ventes, nous vous proposons ici le barème « occasion » de *Player One Annonces*.

SEGA

- ***Megadrive*** **: 150 francs pour les nouveautés. 100 francs pour les jeux plus anciens. N'oubliez pas que Sega vend déjà ses « vieux » titres (neufs) à moins de 200 francs.**
- ***Master System*** **: 100 francs pour les nouveautés. De 50 à 80 francs pour les jeux anciens. Là aussi, Sega propose les « vieux » titres entre 100 et 150 francs.**
- ***Game Gear*** **: de 50 à 80 francs suivant l'ancienneté du jeu.**

NINTENDO

- ***Super Nintendo*** **: 250 francs en moyenne, 300 francs pour les hits tels que Street Fighter II, Super Probotector...**
- ***NES*** **: 150 francs les nouveautés ; pour les jeux plus anciens, comptez à peu près entre 50 et 100 francs.**
- ***Game Boy*** **: de 50 à 100 francs.**

RÉDIGEZ VOTRE PETITE ANNONCE GRATUITE

Composez votre annonce vous-même, en n'oubliant pas de nous indiquer tous les détails précis en majuscules et votre n° d'abonné : _____

Rubrique : ❑ ventes, ❑ échanges, ❑ achats, ❑ clubs, ❑ contacts

Console concernée : _____

Nom et prénom : _____

Texte de la PA : _____

Adresse : _____

Tél. (facultatif) : _____

Adressez votre annonce à :
PLAYER ONE, PETITES ANNONCES
19, rue Louis-Pasteur - 92513 Boulogne Cedex

TOP 10

MEGADRIVE

1 ALADDIN
2 SONIC SPINBALL
3 STREET FIGHTER II'
4 WINTER OLYMPICS
5 ROBOCOP VS TERMINATOR
6 ASTERIX
7 TMHT TOURNAMENT FIGHTERS
8 FLASHBACK
9 JUNGLE STRIKE
10 SUNSET RIDERS

SUPER NINTENDO

1 ALADDIN
2 MARIO ALL STARS
3 SUPER MARIO KART
4 STREET FIGHTER II TURBO
5 STARWING
6 GOOF TROOP
7 NIGEL MANSEL
8 ZELDA 3
9 SIM CITY
10 BATTLE TOADS

MASTER SYSTEM

1 COOL SPOT
2 JURASSIC PARK
3 ASTERIX 2
4 JUNGLE BOOK
5 WINTER OLYMPICS
6 SONIC CHAOS
7 ROBOCOP VS TERMINATOR
8 FORMULA ONE
9 ROAD RUNNER
10 SON OF CHUCK

NES

1 DOUBLE DRAGON
2 DUCK TALES II
3 KIRBY
4 TETRIS
5 SUPER MARIO III
6 SUPER MARIO II
7 DARKWING DUCK
8 WILD GUNMEN
9 BOULDER DASH
10 HOGAN'S ALLEY

GAME GEAR

1 SONIC CHAOS
2 JUNGLE BOOK
3 WINTER OLYMPICS
4 ASTERIX SECRET MISSION
5 MICKEY MOUSE 2
6 COOL SPOT
7 TOM AND JERRY
8 SUPERMAN
9 DESERT SPEEDTRAP
10 ECCO THE DOLPHIN

GAME BOY

1 SUPER MARIO LAND II
2 ZELDA
3 SUPER MARIO LAND
4 KIRBY
5 NIGEL MANSEL
6 MEGAMAN II
7 DARKWING DUCK
8 DR MARIO
9 MYSTIC QUEST
10 YOSHI'S COOKIE

NE PERDEZ PAS 1 MINUTE !!!

ETERNAL CHAMPIONS

Dans un univers impitoyable, les les duellistes s'affrontent dans un combat sans merci...

Réf. : MD1029

199F

Bastons, affrontements, bagarres, coups spéciaux et étranglements divers...

Réf. : MD1001

419F

OVERGAME MACHINE™

Dément !!! L'OVERGAME MACHINE™ est une véritable machine d'arcade prête à connecter à votre téléviseur !.

Toute la technologie et la puissance de l'arcade enfin à domicile grâce à l'OVERGAME MACHINE™ !

Référence : OG6001

1490F

DBZ 2

Les super guerners interstellaire se pulvérisent à coups de magies galactiques

Réf. : SN1050

539F

399F

Réf. : MD1005

"MANGAS"

Les meilleurs Mangas des aventures des héros nippons sont disponibles chez Game Zone.
De nombreux numéros sont proposés...

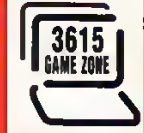
DBZ Référence : LJ4010

49F

COMMANDEZ

TEL : (1) 49.23.64.33
FAX : (1) 47.00.95.08

PAR MINITEL 3 6 1 5 GAME ZONE



RENSEIGNEMENTS INFORMATIONS TELEPHONE : (1) 47.00.95.08 GAME ZONE

COMMANDES FAX : (1) 47.00.95.08 GAME ZONE

DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT ☐ **BON DE COMMANDE** ☐

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Ville _____ Code postal _____

Date de naissance _____ Téléphone _____

Console utilisée : MEGADRIVE SEGA ☐ MEGA-CD ☐ SUPER-NINTENDO ☐

OVERGAME MACHINE ™ ☐ AUTRE : _____ ☐

THE GAME ZONE - BP162 - 75523 PARIS CEDEX 11

Réf	Désignation	Qté	Prix TTC	Total TTC
	Participation aux frais d'envoi (70 F pour l'OverGame Machine™)			30 Frs
	Montant total de la commande			

Mode de paiement : Chèque ☐ CB ☐

N° carte de crédit ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Expire le ☐☐/☐☐

Signature obligatoire

Merci de libellé votre chèque à l'ordre de THE GAME ZONE

KOTI - 94

BEAT The ★ BEST

LUDI SPORT

VAL D'ISERE

LE GRAND FRISSON

MEILLEUR JEU 94 AU SALON DE LAS VEGAS

LICENSED BY Nintendo

Val d'Isère CHAMPIONSHIP

SUPER NINTENDO

LORICIEL

MET NEDERLANDSE HANDLEIDING

MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS

Vitesse, fun et mode 7
3 défis pour un grand frisson !

VAL D'ISERE, LA NOUVELLE SIMULATION "BEAT THE BEST" DEBOULE TOUT SCHUSS SUR SUPER NINTENDO !

Nintendo The Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo
© Loriciel 1993 1994

NEW

APP
VITE

36-68 6

JOUE et GA
Top d
des c
(Néo-Géo
Méga CD I
et tous
LUDI
(F1 Pole Positi
Eric Cantona

36-68 68 77 C'EST FACILE, C'EST TO